JOHAN HUIZINGA

Homo ludens

încercare de determinare a elementului ludic al culturii

Traducere din olandeză de H. R. RADIAN
Cuvînt înainte de GABRIEL LIICEANU

HUMANITAS
BUCUREŞTI

Coperta colecţiei DONE STAN

PRELIMINARII LA O ÎNŢELEGERE A DEMNITĂŢII JOCULUI ÎN LUMEA CULTURII

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României HUIZINGA, JOHAN
Homo ludens: o încercare de determinare
a elementului ludic al culturii/ Johan Huizinga;
trad.: H.R. Radian. - Bucureşti: Humanitas, 2003
ISBN 973-50-0584-0
I. Radian, H.R. (trad.) 008(100)
JOHAN HUIZINGA
HOMO *LUDENS*
Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur
Zesde druk (ediţia a 6-a)
EDITURA HUMANITAS
Piaţa Presei Libere l, 013701 Sector l Bucuresti-România, Tel.: (401) 222 85 46, Fax (401) 222 36 32
www.humanitas.ro • www.librariilehumanitas.ro Comenzi CARTE PRIN POŞTĂ, tel./fax: (021) 222 90 61
ISBN 973-50-0584-0

CUPRINS

Preliminarii la o înţelegere a demnităţii jocului în lumea culturii

In 1560, Bruegel pictează jocuri de copii. Specialiştii au făcut inventarul scenelor: şaptezeci şi opt de experienţe ludice, aproape replica plastică a jocurilor enumerate de Rabelais în cartea 22 din *Gargantua.* Cum am putea spune, privind *Jocurile* lui Bruegel, că nu ştim ce este jocul? în colţul din stînga al tabloului, pe o prispă, două fete joacă arşice. Deschizi din nou cartea specialistului şi afli că jocul redat aici de Bruegel e vechi de cînd lumea, că la greci se numea *pentelitha* („cinci pietre"), la romani *tali,* că englezii îi spuneau ca şi grecii *—five-stones* —, iar germanii *Fangsteine,* că Rabelais îl înregistrează sub numele de *aux martres* sau *aus pingres,* că îl joacă deci copiii dintotdeauna şi de pretutindeni, din moment ce îl cunosc şi japonezii *(Otadama),* iar că *miale,* cum le zice la arşice pe munteneşte, sînt de găsit pînă şi în mormintele preistorice din Kiev. Tabloul lui Bruegel şi cartea care îl tălmăceşte nu fac decît să ne confirme impresia că, tocmai fiindcă sîntem într-un spaţiu familiar, ştim, si că, departe de a constitui o problemă, jocul nu poate însemna mai mult decît prilejul unei recunoaşteri sau regăsiri. Treci pe suprafaţa pînzei cu gîndul că în reprezentarea eternului-ludic este consfinţită nu doar o trăire trecută, ci si deţinerea unei ştiinţe a lucrului.
Ce poate fi atunci o carte despre joc dacă nu evocarea unei experienţe colective si a unei cunoaşteri subînţelese? Dar pînă şi pictura este poate mai mult decît atît; cînd în locul unei simple reprezentări ajungem să vedem o imagine cu tîlc, deci un simbol, atunci putem înţelege că tabloul lui Bruegel este, în fond, o capcană: inventariind plastic jocuri, el ne poate lăsa la suprafaţa jocului; simplă traducere în reprezentare a bunului-simţ, nu ne confirmă el credinţa că spaţiul experienţei este totuna cu cel al cunoaşterii?
Să privim însă mai atent: sub chipurile acestea incerte, de copii bătrîniciosi, este antrenată parcă toată suflarea unei comunităţi, şi gîndul că *toată lumea se joacă* deschide deodată către un alt soi de luduş sau către un perpetuum ludic. De altminteri, totul este aici atît de nefiresc, încît eşti împins să treci de la simpla privire la o cumpănire mai atentă a lucrurilor. Locul de desfăşurare a jocurilor sînt piaţa unui oraş, curţile şi casele care o împrejmuiesc, ba chiar străzile care se deschid din piaţă, creînd liniile de fugă ale tabloului. Cele şaptezeci şi opt de jocuri trăiesc însă într-o falsă vecinătate; coexistente, ele nu pot fi gîndite decît sub forma unor *clişee* ludice; prelungind în gînd mişcările protagoniştilor, sîntem obligaţi să constatăm că ei îşi violează reciproc spatiile de joc; vecinătatea jucătorilor eterogeni este astfel fictivă şi, deşi aduşi să existe laolaltă într-o topografie reală (piaţa), ei creează de fapt o sinteză spaţială artificială, care capătă de îndată o valoare ideală şi demonstrativă. Este ca si cum toate curţile copiilor s-ar fi vărsat într-o piaţă abstractă a jocului. Din tablou, se degajă un soi de ostentaţie ludică, şi această senzaţie de „prea mult joc" ne obligă să ne gîndim că jocul nu este doar o experienţă cu hotare ferme, că, deschizînd această expoziţie a jocului într-un spaţiu convenţional, Bruegel a avut mai degrabă în vedere o dimensiune a existenţei, o realitate care debordează graniţele copilăriei, invadînd, ca o figură a cărei existenţă ne scapă deocamdată, întreaga regiune a fiinţei umane. Tabloul lui Bruegel nu este un răspuns, dar este deschiderea unei probleme.

Răspunsurile care s-au dat acestei probleme sînt extrem de variate, însă atitudinile posibile față de ea sînt constante şi, după îndrăzneala cu care s-au desprins de realitatea empirică a jocului, trecînd la surprinderea unei semnificații mereu mai înalte, ele se definesc fie ca *ştiințifice, teoretic-culturale* sau *filozofice,* în istoria explicării jocului, s-a întâmplat astfel ca determinarea esenței sale să suporte mersul urcător al gîndirii care păşeşte spre cercuri tot mai largi de generalitate. S-a petrecut aşa cu orice realitate în care omul s-a simțit esențial angajat (limba, sacrul, munca sau tragicul, de pildă), sau este vorba, în cazul jocului, de un fenomen privilegiat, care merită atenția unor atitudini spirituale conjugate? Nu este vorba aici de o proprietate care impune jocul altfel şi mai presus conştiinței noastre decît poate s-o facă oricare altă dimensiune aflată în lumea omului? Dacă jocul este o experiență simulată a nedeterminării, s-a spus, atunci înseamnă că el este unica modalitate a distanțării fată de tot ceea ce în viața curentă înseamnă loc fix, dependență, reglare. Căci, chiar reglementat, jocul termină prin a ne da conştiința gratuității ascunse în orice angajare şi, în măsura în care scoate la lumină procentul de arbitrar ce rezidă în orice întreprindere umană (sau cosmică), denun-țînd gravitatea doar ca pe *una dintre fețele posibile* ale lucrurilor — jocul este garanție palpabilă şi întreținere constantă a reflexului libertății, nu doar libertate căutată, promisă, propusă sau visată.

Toate atitudinile amintite au pornit de la această substanță ireductibilă a jocului şi au făcut din gratuitate şi re-flexul exersat al interdeterminării secretul unei forme superioare de metabolism, capabile să dea seama de specii comportamentale mergînd de la hîrjoneala ludică a mamiferelor superioare şi pînă la actul cultural întemeietor de condiție umană. Substanța ludică a fost atinsă de fiecare dată altfel de mîna exactă şi prozaică a omului de ştiință, de cea cumpănită între fapte şi integrări totalizatoare a teoreticianului culturii sau de gestul speculativ care a şters de pe ea urmele contingenței şi, izgonind-o pînă şi din ograda omului, a scăldat-o în spuma cîte unui gînd cosmic, transformînd-o în pură Figură a Lumii. Dar punctul vizat de ipoteza ştiințifică, de teoria culturală sau de cea filozofică a fost mereu acelaşi. Să-l urmărim, conjugat de cele trei deschideri ale spiritului. Unde se asază, în această polifonie a gîndului, cartea lui Huizinga?

Jocul si atitudinea ştiințifică

Jocul la care se raportează biologia, psihologia sau sociologia nu este altul decît cel pe care îl purtăm fiecare în minte ca rememorare a unei experiențe ludice trecute, ca fapt de divertisment sau ca experiență ludică străină, trăită sub formă de spectacol. Ceea ce însă pentru bu-nul-simț este un fapt subînțeles trebuie să devină pentru atitudinea ştiințifică unul înțeles: aşadar, jocuri de animale, copii sau oameni mari, transformate în fapte de observație si supuse unor tradiționale tehnici de prelucrare în vederea obținerii unor teorii care să stabilească funcțiile fenomenului ludic în economia vieții individului sau a civilizațiilor urbane. Deci, nu prin punctul ei de pornire contrazice atitudinea ştiințifică bunul-simț, ci prin precizările obținute ca rezultat al unor prelucrări spe-cializate.

Il contrazice însă ea cu adevărat, făcîndu-l să admită că un sens nebănuit dirijează din ascuns şi dă o altă di-mensiune acelei realități pe care el o numea în mod convențional „joc"? Oricît de spectaculoase ar fi, vorbirile tehnice despre joc se păstrează în limitele unui firesc al lucrurilor scos la suprafață şi exprimat concis; în cunoaş-terea propusă, mai este loc pentru recunoaştere, şi bunul-simț, confruntat cu ştiința, poate spune că, în fond, o teorie sau alta nu este decît concentrarea maximă a unei ştiințe difuze.

Jocul si temeiurile biopsihologice ale libertății. Dezvoltarea psihanalistului Geza Roheim are ca punct de pornire teoria antropologului danez Bolk (1926). Bolk a încercat să dea o explicație a faptului că nici un mamifer nu se dezvoltă atît de lent ca ființa umană, că la om, cu alte cuvinte, perioada de imaturitate sau de neputință este mai lungă decît la toate celelalte animale. Cheia acestei situații Bolk a găsit-o comparînd un foetus de primată mare cu unul de om. In timp ce foetusul uman acuză caracteristici care cu timpul se dovedesc a fi permanente, maimuță aceleaşi caracteristici vor deveni tranzitorii. Pilozitatea, lungirea membrelor superioare, subtierea bu-zelor si tot'ceea ce caracterizează o primată ajunsă la maturitate sexuală apar ca abatere de la caracteristicile fazei embrionare, în schimb, proprietățile care în cursul dezvoltării se pierd la celelalte primate devin la om parte integrantă a formei împlinite, într-un caz, evoluția este propulsivă, în celălalt, conservatoare. Teza lui Bolk s-ar putea rezuma astfel: omul este un foetus de primată care a atins maturitatea sexuală.

Dar, trădat, caracterul foetal înseamnă evoluție rapidă; conservat, el devine factor inhibitor, care încetineşte pro-cesul normal de ontogeneză. Perioada de imaturitate prelungită se explică la om prin acest caracter foetal devenit progresiv permanent.

Ce concluzii se pot trage de aici? Că perioada infantilă a vieții umane — atît de prelungită şi avînd valoare de fază preparatoare a dezvoltării, cînd structurile se pregătesc să existe mai înainte de a fi utilizate — îşi pune pecetea pe întreaga existență a individului. Şi, de vreme ce omul este o specie foetalizată, a cărei fixare la situația infantilă a înregistrat pe scara biologică o pondere extraordinară, înseamnă că genele şi mutațiile vor fi din ce în ce mai puțin responsabile de ce va fi omul, iar experiența infantilă, din ce în ce mai mult.

Experiența infantilă este însă esențial joc, iar jocul este opusul adaptării la modul de viață tot mai rigid pe care îl reclamă specializarea progresivă a structurii adulte. Triumf al variabilității împotriva rigidității, activitatea ludică elementară reprezintă premisa biologică a depăşirii biologiei. Neputința prelungită a prelungit viața jocului, iar

acesta a devenit termenul mediu într-un silogism care face trecerea de la infirmitatea biologică la superioritatea culturală.
In explicarea jocului, biologismul are în general meritul de a indica temeiul biologic al transgresării biologicului însuşi; căci, din moment ce începe din locul unde activitatea de întreţinere a vieţii ia sfîrşit, înseamnă că jocul este expresia facultăţilor şi energiilor care s-au eliberat temporar de satisfacerea imperativelor biologice fundamentale. La sfîrşitul secolului trecut, Herbert Spencer a fost primul care a dezvoltat această idee, arătînd ce progres în linie biologică a putut aduce cu sine dez-implicarea psihicului din funcţiile de conservare a vieţii si concentrarea lui într-o suită de „mişcări fără obiect". Numai că acest fenomen el nu l-a legat de o perioadă con-sacrat-ludică, coincidentă cu infantilitatea individului, ci de apariţia la speciile superioare a unui „timp liber", neabsorbit adică de cerinţele imediate. De unde şi definiţia jocului ca „exersare artificială a energiilor care, în absenţa exersării lor naturale, devin într-o asemenea măsură libere pentru a fi cheltuite, încît îşi găsesc de-buşeul sub forma unor acţiuni simulate în locul unora reale" (665). Spencer s-a grăbit apoi să postuleze existenta unui „impuls al jocului" şi să derive din el o analitică a sentimentelor estetice, bazată pe analogia simplă că activităţile ludice şi cele estetice sînt deopotrivă independente de procesele *utile* vieţii şi pe faptul că proprietăţile estetice ale unui sentiment sînt direct proporţionale cu distanţa care îl separă de funcţiile biologice.
Extras pe calea unei analize ştiinţifice din realităţi biologice, jocul deschidea nemijlocit către formele privilegiate de exersare a libertăţilor spiritului. Făcînd din joc o afacere strict individuală, biopsihologismul lui Spencer arunca aparent o punte către idealismul de largă respiraţie al lui Schiller şi, în marginea unui discurs specializat, apăreau timid primele elemente de teorie a jocului ca introducere la o filozofie a libertăţii.
Numai că „fiinţa jucăuşă" a lui Spencer era o entitate ludică falsă, un jucător solitar, rupt de rolurile si locurile care fac ca o simplă alcătuire psihosomatică să capete complexitatea eului şi o identitate socială. Cînd individul este în schimb judecat ca membru al unei colectivităţi, jocul se transformă şi el *în fapt de civilizaţie* şi, în locul unei structuri în care chipul libertăţii era descifrat elementar, sub masca zburdălniciei naturale neangajate, apare o strategie cu finalităţi mult mai prozaice: jucîndu-se, individul se pregăteşte pentru maturitate si, exersînd ludic setul de roluri din care este compusă viaţa socială, el îşi construieşte seiful sub forma unui divertisment.
Psihosociologici: jocul devine gratuitate în vederea unei an-vajări. Grădiniţa de copii este un laborator pentru colectivele de oameni mari — iată cum s-ar putea rezuma eîndul unui behaviorist american ca George Herbert Mead despre esenţa si funcţiile jocului. Copiii se joacă, dar libertatea jocului lor nu este decît propedeutică la o angajare viitoare, repetiţie infantilă în vederea însuşirii unui rol responsabil si, astfel, plăsmuire secretă a unui eu scăldat în conştiinţă socială. Jocul este mai întâi, la copiii mici şi la popoarele primitive, *joacă (play),* asumare a unui rol străin, în care este mimată personalitatea imaginilor şi forţelor care te domină şi determină, fie aceştia părinţi, profesori sau zei. Situaţia prin care copiii iau atitudinile pe care alţi indivizi le au faţă de ei şi faţă de alţii reprezintă forma rudimentară de naştere a eului *(seif)* prin raportare la altul.
Dar *joaca* este un scenariu elementar, în care copilul, asumîndu-şi un rol, nu ajunge să-l şi transgreseze prin interiorizarea reacţiilor potenţiale ale celorlalţi. Simpla joacă este o succesiune de roluri nelegate între ele şi care nu au ajuns să se organizeze într-un întreg. De aici şi farmecul şi inadecvaţia copilăriei. De aici şi faptul că nu poţi conta pe un copil. Dacă prin *joacă (play)* eul se anunţă doar, el îşi capătă expresia matură abia prin *joc (game).* Nu este de ajuns să-ţi asumi rolul persoanei care aruncă mingea, trebuie să-l porţi în tine şi pe cel al prinzătoru-lui. Abia prin cooperarea la un set de sarcini comune poate lua naştere o personalitate organizată. Tocmai aceasta face jocul *(game):* el aduce atitudinile sociale ale grupului înlăuntrul cîmpului de experienţă directă a individului şi le include ca elemente în constituţia eului. Comunitatea organizată sau grupul social care îi dă individului unitatea de eu *(self)* a fost numită de Mead „altul generalizat" *(the generalized other).* Orice echipă de joc reprezintă o paradigmă de „altul generalizat" în măsura în care — ca ţel comun şi suită de atitudini si răspunsuri reciproc controlate — ea intră în experienţa fiecăruia dintre membrii ei. Abia cînd face trecerea de la „a juca joaca" (to *play the play)* la „a juca jocul" *(to play the game),* eul intră în faza sa de maturizare.
Ce fusese jocul pînă acum? Dacă nu inventar al jocurilor şi luduş elementar indicat ca substitut al oricărei de-finiţii, atunci libertate travestită sub forma unei dinamici fără obiect, răpită imperativelor biologice şi plasată între două acte responsabile. Nu a căpătat însă problema jocului mai multă demnitate de cînd am aflat că jucîndu-ne învăţăm cu încetul să devenim mari? Dar sociologia spune chiar ceva mai mult despre joc: jucată mai întîi sub forma unui rol imitat, viaţa socială sfîrşeşte prin a fi trăită matur sub forma unui statut ca rol asumat. Pedagogie doar, şi metodă de socializare, jocul se instalează în cele din urmă în sfera însăşi a societăţii civile: căci statutul social al persoanei mature, chiar dacă a devenit propriul tău rol şi nu doar asumare a unuia străin, ascunde în el distanţa care face ca individul să nu se confunde niciodată *deplin* cu rolul interiorizat. Ideea de rol o implică pe aceea de joc, deci de ordine suprapusă celei reale, în care intri şi din care poţi eventual să si ieşi. în spărtura aceasta dintre *a fi realmente ceva* şi *a reprezenta doar,* jocul îşi face deodată loc într-o formă încă nebănuită.
Rolul pe care, sociologic vorbind, îl joci nu trimite însă la pura gratuitate ludică şi, la acest nivel, *a reprezenta* este cea mai crasă formă de perpetuare a vieţii într-un mod organizat, între *a fi realmente ceva* si *a reprezenta doar,* distanţa este aici *(i. e.* în societate) infimă, şi libertatea ludică se reduce în acest caz la conştiinţa permutabilităţii rolurilor într-un scenariu „ludic" fix, subordonat legilor supravieţuirii. Ideea de rol social o

implică, desigur, pe aceea de joc, dar unul în care *eşti jucat,* nu te joci. Este adevărat că nu te confunzi niciodată deplin cu rolul în care ai intrat, dar nici nu poţi spune ce eşti în afara lui sau în răstimpul schimbării a două roluri sociale. In societate, eşti de aceea *în fond şi în fapt* ceea ce reprezinţi, şi fiinţa ta reală se confundă în cele din urmă cu propriul tău rol. A părăsi *orice* rol în care eşti sociologic jucat poate fi, desigur, o formă de libertate, dar ea este însoţită de un risc biologic, si societatea se apără prima de sabotarea scenariului pe care ea l-a creat şi îl controlează. Libertatea ar însemna tare puţin dacă s-ar limita la gîndul că poti permuta roluri în cadrul unui mecanism reglat ferm. Dacă societatea umană s-ar fi rezumat la constatarea distanţei care există între un rol si purtătorul lui, ea nu ar fi depăşit grupul termitic decît prin conştiinţa structurii de grup, iar jocul nu ar fi fost niciodată mai mult decît consumarea de tip strict biologic a energiei spenceriene aflate în exces. Dacă *organizatoric* societatea poate fi explicată ca o suită de roluri, atunci „jocul" acesta de proporţii este cel mai neliber dintre toate, şi „ludusul" sociologiei nu este altceva decît pura necesitate a naturii redimensionate la nivelul conştiinţei colective. *De abia dacă această lume de roluri ajunge să secrete o alta, de roluri scăpate de sub imperativul conservării şi perpetuării grupului, devine cu putinţă transformarea sociologiei în teorie a culturii, adică naşterea jocului ca obiect cultural şi a culturii înţelese ca joc.* Sociologic vorbind, omul *fusese jucat;* acum, cultural, el *se joacă.*

Jocul şi teoria culturii

Cînd rolul social devine *a fi realmente ceva,* iar *a reprezenta doar* este de astă dată o realitate suprapusă acestuia şi care-l contrazice de la înălţimea unei depline gratuităţi, jocul izbucneşte în formă plenară si capătă o funcţie creatoare de cultură. Omul, ca fiinţă ludic-culturală, este subiectul unui spectacol care-si dă legea rolului propriu şi nu o primeşte ca lege a unui spectacol moştenit şi constrîngător. Dar să începem şi în cazul acesta de la lumea de joc a copilului.

In sociologie, am văzut, jocul copilului era pregătire pentru existenţa propriu-zisă (rolul social), joc în vederea unui rol în care erai doar jucat, în teoria culturii, jocul nu este pregătire, ci paradigmă pentru „a reprezenta doar", joc în vederea unui rol în care nu eşti jucat, ci te joci. Teoreticianul culturii descoperă în universul ludic al copilului cazul privilegiat cînd faptul de a fi alunecă deplin într-un rol gratuit. Fiind unica fiinţă care nu are încă rol social, copilul generează situaţia de excepţie cînd jocul nu mai reprezintă dublul unei existenţe heteroludice. Copilul este singura fiinţă în care distincţia dintre *a fi si a reprezenta* se pierde în lumea unică a jocului. Discursul sociologic este anulat în cazul său de faptul că, jucîndu-se, copilul se joacă de fapt pe sine, şi spectacolul ludic pe care el îl oferă este propria lui realitate unidimensionată ludic. Copilul este eminamente joc, şi „rolul" său social este de a lua roluri. Necesitatea lui este propria lui libertate, si felul în care el este jucat este acela că se joacă.

Ceea ce copilul deţine dintr-o dată ca ordine superioară de existenţă datorată gratuităţii jocului omul matur trebuie să redobîndească prin efortul *ridicării* la gratuitatea culturii. Jocul copilului nu este decît o promisiune de libertate, si nu libertatea însăşi, de neconceput fără conştiinţa distanţei care desparte de o lume străină de ea. *Adevăratul rol* este unul pe care îl iei, cu conştiinţa necesităţii abandonate si a distanţei care *acum,* cînd te joci, te desparte de ea. Numai întrucît este gratuitate *recuperată,* jocul devine cu adevărat liber si creator de cultură. Şi tocmai fiindcă libertatea *îl domină,* copilul exersează *în gol* riturile creaţiei culturale; în schimb, pe temeiul unei libertăţi *dobîndite,* omul culturii se joacă cu spor. Copilul nu cunoaşte lumea pe care, jucîndu-se, poate s-o contrazică. Omul o ştie, şi, jucîndu-se, o dezminte constant. Jocul nu devine creator de cultură decît atunci cînd în fiinţa omului rolul social (eşti jucat) şi cel cultural (te joci) s-au orânduit antagonic. Colecţia protestelor ludice ale fiinţei mature este cultura.

Iata-ne ajunşi astfel în faţa cărţii lui Huizinga. Ne-am putea opri aici, şi cititorul va înţelege, poate, că mai greu a fost să străbaţi distanţa de la ceea ce pare că ştim pînă la punctul de unde dezminţirea începe. Că în faţa funcţiei rolui trebuie să ezităm mai mult decît ne îndeamnă doctrina sănătoasă a bunului-simţ, am fost însă avertizaţi de indată ce am făcut primul pas dincolo de hotarele cu care ne-a obişnuit experienţa ludică a copilăriei, în **ce constă** atunci *această* dezminţire şi conştiinţa mai înaltă a jocului cu care vor să ne familiarizeze paginile istoricului olandez al culturii? Dar dacă la această întrebare poţi în cele din urmă răspunde şi singur, citind pur şi simplu cartea, citind-o cu prietenie şi cu voluptatea unei rătăciri pe care numai ghidajul pedant al cîte unui „cuvînt înainte" ti-o poate fura, pentru închiderile şi deschiderile ei este într-adevăr nevoie de o rostire în plus. *Conceptul lui „homo ludens".* în cartea sa, Huizinga nu speculează. El extrage mai întîi, după o metodă analitică si fenomenologică, proprietăţile formale ale *oricărui* joc: o acţiune dezinteresată, închisă în timp şi în spaţiu, bazată pe o ordine proprie şi pe asumarea liberă a unor reguli, abolind, într-un cuvînt, realitatea vieţii obişnuite şi evadînd în alta, a reprezentării şi aparenţei, unde spiritul se manifestă ca agon spectacular sau ca spectacol competiţional. Pasul următor este *o constatare,* venită din experienţa istoricului culturii care a frecventat cu predilecţie civilizaţiile primitive: toate aceste caracteristici formale ale jocului, ale jocului aşa cum îl ştim şi îl întîlnim în experienţa noastră curentă, sînt de găsit la nivelul marilor întrupări ale spiritului obiectiv — în riturile justiţiare, războinice, oraculare, în ştiinţă, poezie, filozofie si arte în general. De unde, concluzia surprinzătoare că, avînd toate proprietăţile formale ale jocului, cultura apare dintru început nu *din* joc, ci *ca* joc, ca structură

ludică, ca formă *jucată:* cultura *este* joc. Huizinga nu a făcut decît să „arate cu degetul" elementul ludic în faptele de cultură, căci teza cărții, intuiția ei originară nu îi aparțin. In *Kulturgeschichte Afrikas,* Leo Frobenius spunea textual: „De fapt, în jocul intensiv al copilului avem de-a face cu izvorul — pornit din apele subterane cele mai sfinte — ale întregii culturi şi ale oricărei mari forțe creatoare. Căci în jocul acesta se vădeşte capacitatea de a te dărui sufleteşte şi în «realitatea» ta cea mai deplină unei lumi secunde de aparențe *(sich einer zweiten Erscheinungswelt hinzugeben);* omulețul sau omul matur sînt cuprinşi acum de această aparență existentă dincolo de raporturile naturale şi de cauzele lor subînțelese. Aşa se face că omul dobîndeşte două chipuri de viață: unul al «existenței», celălalt al jocului. In faptul-de-a-juca-«propriul-tău-rol» rezidă sursa întregii culturi"

Printr-o documentație şi demonstrație impresionante, Huizinga dă viață acestei idei si face să pătrundă în conştiința culturală a epocii o afirmație care s-ar fi pierdut altminteri în cartea lui Frobenius, preocupat aici de morfologia regională a culturii, şi nu de teoria culturală a jocului.

Deci jocul este unul, spune Huizinga; el are aceleaşi caracteristici fie că e vorba de animale, copii sau oameni mari. Prin el, ceva aparte, de ordin strict imaterial, îşi face apariția în lume. *Toate* jocurile sînt însoțite de o concentrare de spirit şi, jucîndu-se, orice ființă dă o raită prin lumea libertății, fie aceasta si libertatea exersată în gol a destinderii, amuzamentului, neangajării sau uitării. Este limpede că animalele nu l-au aşteptat pe om ca să învețe să se joace şi că oamenii au putut continua să se joace „animalic" si „infantil", modificînd schema ludică doar la nivelul complexității si inventivității. Maimuța ludică şi jucătorul de bridge fac încă parte din aceeaşi familie, şi acesta din urmă nu este încă un *homo ludens.* Dar, dacă animalele nu l-au aşteptat pe om pentru a învăța jocul, în schimb omul abia a creat o specie a jocului care a sporit cantitatea de spiritualitate ludică pînă la gradul unde aceasta a precipitat cultural. Jocul lui Huizinga, cel cu funcție creatoare de cultură, nu gravitează în jurul bridge-ului, ci al activităților care, păstrînd caracteristica formală a jocului — ieşirea din cadrul obişnuit al vieții —, se mişcă într-o lume mai frumoasă şi trăiesc în vecinătatea bună a sacrului. Nimeni, jucîndu-se, nu este egal cu propria lui ființă, ci doar tranzitoriu egal cu orice rol şi-ar asuma. Dar *homo ludens* este singura ființă care a dat o biografie acestor evadări, şi, în timp ce restul ființelor jucăuşe (fie chiar omul jocului de rînd) consumă în joc întreaga cantitate de spirit care „intră în joc", *homo ludens o* sporeşte, transformînd-o în fapt de cultură. Doar *această* istorie a evadărilor ludice este cultura: atestarea documentară a incursiunii pe care fiecare generație şi societate o fac într-o ordine superioară de existență. Consemnarea ieşirilor tranzitorii din lumea rolurilor reale, înregistrarea formală — „lingvistică" — a acestor migrații devin cu timpul biografia spirituală a omenirii.

Inadecvată față de elevația înnoitoare a unui înaintaş oricum de altă talie, cartea francezului Roger Caillois, închinată şi ea temei jocului, vine să ne ajute printr-un exemplu negativ, în precizarea demersului lui Huizinga. *Leş jeux et Ies hommes,* obsedată să nu omită nici o formă a jocului, pierde în schimb altitudinea discursului cultural şi face loc în sfera ludicului fenomenelor de gratuitate joasă pe care sociologia de astăzi le înregistrează la rubrica *loisir.* Obținînd o tipologie completă a jocului, Caillois a sacrificat în schimb substanța ireductibilă a jocului cultural, şi, în tipologia sa formală, el a perturbat ierarhia ludicului, inoculînd esențelor sacre ludicul profan, stergînd iarăşi granițele care despart mahalaua veselă şi amuzamentul gol de sacralitatea jocului cultual, întemeietor de valoare şi ordine superioară a lucrurilor. Or, tocmai asta *nu* este jocul lui Huizinga: claustrare accidentală de factură privată, petrecere ezoterică ce nu lasă urme demne de a fi imitate sau reluate de întreaga comunitate şi de istoria ei ulterioară. Este clar că, privind spre formele de civilizație unde caracteristicile formale ale jocului s-au manifestat primar şi colectiv, ca *spectacol sacru* şi *competiție festivă,* Huizinga a plasat istoria jocului pe linia marilor evenimente ezoterice ale omenirii, pe care generațiile următoare le-au înregistrat ca artă, literatură, înțelepciune — cultură spirituală în general; agon spectacular, aşezat deasupra lumii obişnuite si generînd plusprodus spiritual.

Inchiderile si deschiderile lui „homo ludens". Făcînd istoria civilizației din punctul de vedere al celor care se joacă, Huizinga a uitat s-o facă şi din al celor jucați; altfel spus, teoreticianul culturii l-a nedreptățit pe sociolog. Huizinga a exagerat de dragul propriei sale idei şi a văzut prea puțin că istoria societăților alienante se dezvoltă în sensul unei ponderi crescînde acordate rolului social. *Homo l-dens,* ființa care poate deveni tranzitoriu egală cu orice rol si-ar asuma, este produsul unor „mecanisme" sociale care permit „pieselor" alcătuitoare un „joc" maxim. Civilizațiile primitive, în care „mecanismul" social este rudimentar, funcționau, față de cele mature, ca roata unui car etrusc pe lîngă aceea a maşinii moderne. Societățile prometeice, care dau conținutul istoriei civilizate, au redus acest „joc" pînă la angrenarea perfectă a piesei în mecanism si la anularea totală a distanței dintre rolul în care eşti jucat si cel în care te joci. în societățile tehnologice, *homo ludens* nu mai este omul generic, ci el însuşi produsul unei specializări, în timp ce membrul obişnuit al colectivității moderne recade la nivelul jocului de divertisment; cultural, jocul nu mai emană din formele culturale proprii societăților arhaice, ci din roluri pe care societatea însăşi le-a distribuit ca fiind culturale; cultura nu mai este emanația si duhul unei colectivități care se joacă, ci ale unor indivizi care „sînt jucați" ca oameni de cultură. Intelectualitatea îşi asumă astfel *în mod necesar* libertatea jocului cultural; *homo ludens* reprezintă în societățile tehnocratice cristalizarea unei forme de *labor,* si, mai înainte

ca munca întregii colectivităţi să apuce să fie traversată de spiritul ludic, jocul devine, paradoxal, munca unei infime părţi a ei. Membrul societăţii industriale îşi împarte viaţa între muncă şi *loisir,* iar *homo ludens,* care întruchipa dreptul universal de alunecare a unui rol social într-unul cultural, este rezultatul contopirii rolului cultural cu unul social. Filozofia romantică a secolului al XlX-lea văzuse deja prăpastia care se cască între vîrstele culturilor scăldate în propria lor mitologie şi pseudomi-tologia culturilor sterp-alexandrine. Fiinţa lui *homo ludens* se subţiază de-a lungul unei istorii care anulează fără încetare schema societăţii arhaice, singurul loc unde cultura ca joc şi spiritul ludic al culturii apăreau în forma lor genuină.
Ar fi nedrept să trecem cu vederea spiritul polemic în care Huizinga şi-a abordat epoca din perspectiva degra-d"rii la care ea a supus elementul ludic al culturii. Capitolul final avansează ipoteza că decadenţa civilizaţiei interbelice este decadenţa însăşi a funcţiei ludice a culturii, manifestare a elementelor de puerilism, iraţionali-tate şi agresivitate, în locul celor tradiţionale de *agon, DarsieUung* si gratuitate.
Totuşi, lui Huizinga i-a lipsit sensibilitatea acelui tip de hermeneutică culturală cu care pe noi ne-a obişnuit între timp şcoala filozofică frankfurteză şi pe care, lui încă, i-ar fi putut-o da o lectură mai adecvată a esteticii lui Schiller. Nu s-ar fi putut resemna atunci cu ideea că viata socială se consumă ca ruptură între *a fi realmente ceva* şi *a reprezenta ceva doar.* A trăi deci într-o lume mai bună si într-o ordine superioară doar ca rol tranzitoriu, ficţiune şi aparenţă — într-un cuvînt, a-ţi plasa esenţa superioară de fiinţă culturală într-o lume care este sistematic construită în vederea destrămării ei — înseamnă a subînţelege că istoria este lunga poveste a unei schizofrenii universale. Deşi *homo ludens* este depozitarul esenţei umane, el nu a fost niciodată esenţă generalizată, ci doar chipul de sărbătoare trăind în vecinătate dezavantajoasă cu proza majoritară a vieţii profane. Interesant este că omenirea ajunge să se recunoască cu timpul în această lume a înălţării sale, şi ceea ce pare să fie la început doar corelaţia unor fragmente de irealitate devine cu timpul realitatea mai adîncă a omului; egalitatea *tranzitorie* cu un rol superior devine *permanenţa* unei lumi ideale către care omenirea începe să tindă constant. Regiunile demar-cate mai întîi ludic se transformă în obiecte ale revendicării, şi, deoarece se recunoaşte mai degrabă în lumea sa de om *ludens,* omul realităţii se contestă în numele lumii pe care a creat-o ca temporară ieşire din sine. în nevinovăţia ei, lumea jocului cultural este în fond subversivă; la început, se părea că omul îşi anulează fiinţa în joc; acum, i se pare că este anulat în realitatea sa nelu-dică. Pentru că este rol ales şi nu impus, omul începe să se simtă mai aproape de esenţa sa umană în lumea în care nu este egal cu sine: metaexistenţa lumii rolului îi dă măsura adevăratei sale existenţe.
Huizinga nu a ajuns la aceste reflecţii. *Homo ludens* stă prinsă în cumpăna dintre o nostalgie şi un ideal. Adevărul ei istoric nu este de găsit decît scormonind la rădăcinile civilizaţiei noastre; conceptul ei desăvîrşit nu poate fi decît rodul unei prospecţii, al locului pe care istoria nu l-a atins încă şi unde spiritul ludic se va altoi direct pe trunchiul activităţilor fără de care nici o societate nu poate fi gîndită. Formula trecerii din regnul necesităţii în cel al libertăţii are în fond un iz ludic.
Iată acum şi ultima întrebare: se poate păşi dincolo de locul unde Huizinga a ridicat vorbirea despre joc sau, dincolo de acesta, unde ar fi putut-o încă ridica? Intrăm astfel în sfera filozofiei, care, sfidînd orice sistem de referinţă, execută o uriaşă transpoziţie şi face din *orice* formă de existenţă elementul infinit-permutabil într-un scenariu ludic universal. Regnurile toate devin acum „roluri", şi piatra, planta, animalul, în sfîrşit, omul însuşi pot fi „jucaţi". Jucaţi de cîte un principiu metafizic, al cărui nume este indiferent faţă de calitatea unică de a fi — din străfundurile celor aşezate între Fiinţă şi Neant — *cel ce se joacă.* Lui Heradit i-a venit primul în minte să privească lumea cu un ochi aşezat în afara oricărui element ce ar compune-o. „Timpul este un copil care se joacă" este metafora cu deschidere ludică maximă, generatoarea unei considerabile literaturi filozofice în care, sub masca Jucătorului divin, s-au perindat pe rînd Natura, Ideea, Voinţa, Unul primordial sau, la limită, Nimeni, în care caz lumea a putut fi înţeleasă si ca un joc fără de cel care se joacă.
E justificat un atare demers? Dar este nevoie, pînă la urmă, să justifici neodihna urcării? A ajunge — străbătînd cîte trepte? — de la jocul de arşice la esenţa omului sau a lumii nu poate fi o simplă piruetă, nu este doar virtuozitatea spiritului, ci proprietatea lui.
Gabriel Liiceanu

NOTĂ BIOBIBLIOGRAFICĂ

Numele olandezului Johan Huizinga (1872-l945; pronunţat Höi-zing-ha) este de multă vreme consacrat în aria reflecţiei specializate asupra culturii şi istoriei culturii; cel putin două dintre lucrările sale, *Herfsttij der Middeleeuwen (Amurgul Evului Mediu)* şi *Homo ludens* au făcut epocă în cultura europeană (prima dintre ele, de exemplu, cunos-cînd de-a lungul a cinci decenii peste zece ediţii în limba germană, iar a doua patru ediţii în zece ani). Autorul lor este considerat astăzi un clasic al istoriei culturii si filozofiei istoriei, îi sînt îndatoraţi interpreţi ai istoriei ca Toynbee, Sorokin, Alfred Weber.
Un interes şi o dotare de excepţie dovedite de timpuriu pentru studiul limbilor îl consacră filologiei. Urmează la

Universitatea din Groningen (Olanda) secția de limbi orientale (sanscrită, ebraică, arabă) şi lingvistică com-parată. Filologul este dublat în scurtă vreme de istoric, şi examenul de docență este susținut în istoria religiei şi paleoculturii indiene, între 1915 şi 1940, activitatea ştiinţifică a lui Huizinga este legată de catedra de istorie uni-versală a Universității din Leida si de publicarea lucrărilor care, în scurtă vreme, fac din el o eminență a aşa-numitelor *Geisteswissenschaften: Amurgul Evului Mediu* (1919); *Erasm* (1924); *Cultura olandeză în secolul al XVIl-lea* (1933); *în umbra zilei de mîine. Diagnoză privind boala culturală a timpului nostru* (1935); *Homo ludens* (1938); *Considerare asupra perspectivelor de vindecare ale culturii noastre* (1945).

Prin formaţia şi activitatea sa, Huizinga apare în cultura secolului al XX-lea ca un descendent al lui Jacob Burck-hardt. El înfăptuieşte, ca şi acesta, o foarte savantă, dar totodată lipsită de pedanterie, sinteză între istoria cultu-ral-politică şi aceea artistică a Occidentului — de unde şi altitudinea discursului său, care atinge adesea sfera ce-ior mai cuprinzătoare vorbiri despre cultura si spiritualitatea europeană.

Acesta este prin excelență cazul lui *Homo ludens;* privită din perspectiva întregii opere, această carte apare drept rezultatul unui moment de sațietate în activitatea istoricului şi savantului, destindere şi joc cultural final, venite firesc, la capătul unei vieți de sobrietate ştiinţifică şi rigoare extremă.

Dintre cărțile marelui istoric al culturii, pe cele mai reprezentative le avem astăzi traduse din olandeza originalului prin strădania lui H. R. Radian: *Amurgul Evului Mediu* (Editura Univers, 1970), *Erasm* (Editura Minerva, 1974) si, în sfîrsit, *Homo ludens* (Editura Univers, 1977). A vorbi despre acuratețea, gustul şi ştiința învestite în aceste traduceri nu este un omagiu de circumstanță, ci datoria *si* satisfacția semnatarului acestor rînduri.

Pentru o mai bună înțelegere a contextului teoretic în care *se* asază cartea lui Huizinga şi, totodată, pentru verificarea şi adîncirea celor avansate în prefață, dăm mai jos, după un criteriu cronologic, bibliografia fundamentală a problemei.

HERACLIT, Fragmentele 52, 70, 79, 82, 83, 102 în Diels-Kranz, *Die Fragmente Aer Vorsokratiker,* I, Dublin/Zii-rich, 1968.

SCHILLER, FR., *Briefe iiber die aesthetische Erziehung des Menschen (1795),* XV. Brief, în „Werke", XX *(Philosophische Schriften),* Hermann Bohlaus, Weimar, 1962.

SCHALLER, J., *Das Spiel und die Spiele,* Weimar, 1861.

SPENCER, H., *Principles of Psychology,* Londra, 18; trad. franc. *Principes de psychologie,* Paris, 1875, v. II, pp. 66l-675.

NIETZSCHE, FR., *Die Philosophie im tragischen Zeitalter aer Griechen* (1872-l873), V, în „Werke", X, ed. Kroner, Berlin, 1917.

_ VON *Ţjie bewusste Selbsttăuschung als Kern des*
t/ *^- ' T • • 1 onc
ischen Genusses, Leipzig, 1895. ÎK., *Die Spiele der Tiere,* Jena, 1896; trad. franc. *Ţes ieux des animaux,* Paris, 1902.

GROOS, K., *Die Spiele der Menschen,* Jena, 1899; trad. engl. *The Play 'of Mân,* New York, 1901.

CARR, H. A., *The Survival Values of Play,* Londra, 1902.

ELSASSER, R., *Zur Psychologie des Spiels,* în „Die Pyra-mide", X, Karlsruhe, 1921.

FROBENIUS, L., *Paideuma. Umrisse einer Kultur und Seelenlehre,* Miinchen, 1921.

KROEBER, A. L., *Anthropology,* New York, 1923; II, 1948;
cf. Index: *Play.*

BUYTENDIJK, F. J. J., *Het spel van mensch en dier als open-baring van levensdriften,* Amsterdam, 1932; trad. germ. *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spiel der Menschen und der Tiere als Erscheinungsfonn der Lebenstriebe,* Berlin, 1934.

BUYTENDIJK, F. J. J., *Das Spiel vom Menschen und Tier,*
Berlin, 1933.

FROBENIUS, L., *Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre,* Ziirich, 1933; 6. Abschnitt: *Sein und spielen* (22-24); 8. Abschnitt: *Spiel, Kunst, Kultur* (25-27); 3. Stiick: *Der Gang des Spieles* (27-36); trad. franc. *Histoire de la civilisation africaine,* Paris, 1936.

NOACK, H., *Das Spiel: iiber die Versuche seiner Erklărung und die Aufgaben seiner Sinndeutung,* în „Zeitschrift fur Aesthetik", 27,1933, 97-l31.

MEAD, *C.* H., *Mind, Seif & Society,* New York, 1934; V, 1967; trad. franc. *L'esprit, le soi et la societe,* Paris, 1963.

KUJAWA, G. VON, *Ursprung und Ziel des Spiels,* Leipzig, 1940; II, Koln, 1949.

BALLY, G., *L'origine et Ies limites de la liberte. Une inter-pretation du jeu chez l'animal et chez l'homme,* Paris, 1945.

ROHEM, G., *Psychoanalysis and Anthropology,* New York, 1950; trad. franc. *Psychanalyse et anthropologie,* Paris, 1967, pp. 45l-510.

ALLEMANN, C., *Uber das Spiel. Die Spieltheorien: Men-schenspiel und Tierspiel,* Ziirich, 1951.

BATAILLE, G., *Sommes-nous la pour jouer? ou pour etre serieux?,* în „Critique", 49 şi 50-51, 1951.

LOPEZ IBOR, J. J., *Significacion antropologica del juego,* în „Cuadernos hispanoamericanos", XXX, Madrid, 1952.

RAHNER, H., *Der spielende Mensch,* Berlin, 1955; trad. engl. *Mân and Play,* New York, 1967.

MARCUSE, H., *Eros and Civilisation,* Boston, 1955, cap. IX, trad. germ. Eros *und Kultur,* Miinchen, 1957; trad. franc. *Eros et civilisation,* Paris, 1963.

HILLS, J., *Das Kinderspielbild von Pieter Bruegel d. Ă.* (1560), Viena, 1957.

HEIDEMANN, J., *Philosophische Theorien des Spiels,* în „Kant-Studien", 50,1958/1959.

FINK, E., *Das Spiel als Weltsymbol,* Frankfurt, 1960; trad. franc. *Jeu comme symbole du monde,* Paris, 1960.

SDUN, W., *Zum Begriffdes Spiels bei Kant und Schiller,* în „Kant-Studien", 57,1966, pp. 500-518.

CAILLOIS, R., *Leş jeux et Ies hommes.* Paris, 1967.

DERRIDA, J., *L'Ecriture et la difference,* cap. „La structure, le signe et le jeu", Paris, 1967, pp. 409-429.
ARDLEY, G., *The Role of Play in the Philosophy of Plato,* în „Philosophy", XLII, 1967, pp. 226-244.
MILLAR, S., *Psychology of Play,* Londra, 1968.
RITZEL, W., *Der Begriffdes Spiels,* în „Kant-Studien", 59, 4, 1968, pp. 487-494.
VIERU, S., *Jocul şi joaca,* în „Revista de filozofie", 2,1968, pp. 213-215.
ELIAS, J. A., Articolul „Art and Play", în *Dictionary of the History ofldeas,* 1,1968, pp. 99-l07.
EHRMANN, J., *L'homme en jeu,* în „Critique", 266,1969.
HEIDEMANN, J., *Der Begriff des Spieles und das âsthe-tische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart,* Berlin, 1968.
AXELOS, K., *Le jeu du monde,* Paris, 1969.
* * * Articolul „Jeu", în *Encydopaedia universalis,* v. 9, Paris, 1971, pp. 436-457.
ESPOSITO, J. L., *Play and Possibility,* în „Philosophy Today", 18, 1974, pp. 137-l47.
, E., *The Ontology of Play,* în „Philosophy Today", 18,1974, pp. 147-l61.
HINMAN, L. M., *Nietzsche's Philosophy of Play,* în „Philosophy Today", 18,1974, pp. 106-l24.
NETZKY, R., *Playful Freedom: Sartre's Ontology reap-praised,* în „Philosophy Today", 18,1974, pp. 125-l36.
G. *L.*

NOTĂ

Traducerea cărţii *Homo ludens* din limba olandeză în limba română a ridicat în calea traducătorului o serie de dificultăţi, care au constituit tot atitea probleme, unele dintre ele foarte greu de rezolvat. Două dificultăţi au un caracter major.

Prima dificultate majoră este creată de faptul că un studiu care abordează numeroase discipline ştiinţifice si filozofice (istorie, lingvistică, etnografie, estetică, etică etc.) s-a tradus dintr-o limbă germanică într-o limbă romanică. Limbile germanice au, după cum se ştie, disponibilităţi lexicale mai mari, datorită posibilităţii lor de a crea ori-cînd, la nevoie, prin derivare si prin compunere, cuvinte noi, apte să exprime orice idee sau nuanţă semantică, oricît de abstractă sau de complexă. Dificultatea enunţată aici este prea bine cunoscută si nu mai are nevoie de comentarii.

Cealaltă dificultate majoră întîmpinată la traducerea cărţii de faţă se datorează, oricît ar părea de curios în primul moment, fenomenului invers: în unele cazuri particulare, limba română este mai bogată decît celelalte limbi romanice şi decît limbile germanice. Un exemplu este perechea de adjective *vechi* şi *btttrin.* în alte limbi, nu găsim pentru aceste două noţiuni decît cîte un singur termen: germ. *alt;* engl. *old;* ol. *ouă;* fr. *vieux* etc. Cînd, într-un text scris într-o limbă străină, întîlnim acest adjectiv, îl traducem în româneşte prin unul dintre cele două adjective româneşti, după sens, dar foarte des distincţia nu se poate face, deoarece în original adjectivul respectiv cuprinde ambele sensuri. Alt exemplu, întîlnit si în cartea de faţă, este perechea de substantive *nebunie* şi *prostie,* care exprimă două noţiuni absolut distincte. Pentru a le exprima, limbile germanice dispun de substantive cu ambele înţelesuri: germ. *Torheit* şi *Narrheit;* ol. *dwaasheid* şi *zotheid;* engl. *folly.* Tot aşa si limba latină: *stultitia* — dar, lucru curios, limbile romanice, fiicele limbii latine, dispun de termeni distincţi. Erasm, a cărui limbă maternă a fost olandeza şi care şi-a scris toate operele în limba latină, a folosit această ambiguitate (noi credem că în mod voit, pentru că avea o minte prea ascuţită) în *Laus Stultitiae,* operă cunoscută la noi sub titlul de *Elogiul Nebuniei* (influenţat de cel francez: *L'Eloge de la Folie).* Traducătorul român al operei a rezolvat problema folosind *nebunia* în titlu şi *prostia* în subtitlu: *Elogiul Nebuniei* sau *Cuvîntare spre lauda prostiei.* Şi iată, în sfîrşit, alt exemplu, cel mai peremptoriu şi în acelaşi timp cel care a determinat prezenţa acestei note: substantivele româneşti *joc* şi *joacă* si verbele româneşti (corespunzătoare acelor substantive) *a juca* şi *a se juca.* Nu este vorba aici de două nuanţe semantice ale aceleiaşi noţiuni, ci de două sensuri diferite. Totuşi, în unele limbi romanice şi germanice, cele două sensuri se exprimă prin unul şi acelaşi cuvînt: ol. *spel, spe-len;* germ. *Spiel, spielen; h.jeu, jouer* etc. *(Sejouer* în limba franceză înseamnă altceva.) Cînd traducem în româneşte, sîntem puşi în situaţia de a opta pentru unul dintre cei doi termeni. Dar opţiunea este uneori extrem de dificilă, deoarece sferele celor două noţiuni nici nu se confundă total, dar nici nu se exclud total, ci au o zonă, destul de importantă, de suprapunere.

Un grup de copii de 6-l0 ani, înarmaţi cu o minge de cauciuc de mărimea unei mingi de fotbal, ies pe un maidan din cartier şi încep să bată mingea cu piciorul. După cîtva timp, grupul se defalcă în două echipe, care îşi trimit mingea reciproc. Apoi, copiii improvizează, cu ajutorul unor bolovani, două porţi, delimitează în mod convenţional terenul (pînă la bordura trotuarului, pînă la gardul verde etc.) şi continuă să bată mingea, imitînd în mic fotbalul adevărat, văzut de ei la televizor. Copiii respectă şi cîteva reguli imaginate şi convenite de ei. Ce putem spune despre aceşti copii? Că *joacă fotbal!* sau că *se joacă* de-a fotbalul? Iar activitatea lor este *joci* sau *joacă?* Pentru Huizinga, problema nu se pune: el spune în orice caz că aceşti copii *spelen* (germ. *spielen, fr.jouent)* şi că activitatea lor este *spel* (germ. *Spiel,* fr. *jeu).*

Problema se mai complică si datorită sensurilor subsidiare. Astfel, în limba română şi în alte limbi, *a juca* înseamnă şi *a interpreta un rol* sau *a prezenta un spectacol, iar* în unele limbi străine *a juca* înseamnă şi *a*

cînta la un instrument.
Este cazul să adăugăm că, datorită omonimiei, în limba olandeză, a celor doi termeni, Huizinga lunecă ades spre calambur, dedîndu-se şi el, în mod involuntar — nu îndrăznim să spunem: în mod inconştient —, unui „joc": unui joc de cuvinte. Acest joc de cuvinte, chiar dacă în original este voit şi conştient, se pierde în româneşte.
Am încercat să rezolvăm problema folosind cu hotărîre un termen sau celălalt atunci cînd opţiunea s-a putut face fără nici un fel de dubiu. Pentru cazurile îndoielnice, ne-am lăsat călăuziţi de context şi de sonoritatea *frazei,* iar în cazurile cu vădit caracter general sau generalizator am preferat forma *joc* (respectiv *a juca).* Menţionăm că uneori, cînd sensul impunea fără echivoc forma *joacă,* am fost nevoiţi să sacrificăm totuşi acest termen, din cauza infirmităţii lui congenitale: nu se poate declina şi nu are plural.
Procedînd astfel, nu sîntem siguri că problema (care se iveşte în cuprinsul cărţii de sute de ori) a fost rezolvată totdeauna corect si judicios. Pe alocuri, cititorul va găsi, poate, în mod obiectiv, că am greşit, sau poate că, acolo unde era posibil oricare dintre cei doi termeni, cititorul ar fi preferat, în mod subiectiv, unul din ei, cînd noi l-am folosit pe celălalt. Pentru toate aceste cazuri — a-vînd în vedere dificultatea şi gingăşia problemei —, solicităm înţelegerea şi îngăduinţa cititorului.
H. R. *R.*

uxori carissimae

PREFAŢĂ — INTRODUCERE

Atunci cînd noi, oamenii, n-am mai părut a fi atît de deştepţi pe cît se crezuse într-o epocă mai fericită, care profesa cultul Raţiunii, speciei noastre i s-a dat, pe lîngă denumirea de *homo sapiens,* si aceea de *homofaber,* omul faur. Acest din urmă termen era însă mai puţin nimerit, deoarece calificativul *defaber* poate fi dat şi multor animale. Ceea ce este valabil pentru „a făuri" este valabil şi pentru „a se juca": numeroase animale se joacă. Totuşi, am impresia că *homo ludens,* omul care se joacă, indică o funcţie la fel de esenţială ca şi cea de faur şi că merită un loc lîngă termenul de *homofaber.*
Este veche ideea că, dacă pătrundem cu analiza pînă la capătul posibilităţilor noastre de cunoaştere, orice acţiune omenească se reduce la o joacă. Cine se declară mulţumit cu această concluzie metafizică să nu citească volumul de faţă. Mie nu mi se pare că ea ne-ar îndreptăţi să renunţăm la scoaterea în evidenţă a jocului ca factor caracteristic a tot ceea ce există pe lume. Personal, eu am ajuns de mult şi din ce în ce mai categoric la convingerea că civilizaţia umană se naşte şi se dezvoltă în joc şi ca joc. în scrierile mele se pot găsi, încă din anul 1903, semne ale acestui punct de vedere, în 1933 i-am dedicat discursul pe care l-am rostit cu prilejul instalării mele ca rector al Universităţii din Leida şi i-am dat titlul: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur* (Despre limitele jocului şi ale seriozităţii în cultură)[1]. Ulterior, cînd am refă-

[1] Haarlem, Tjeenk Willink, 1933. *Verzamelde werken* (Opere complete), voi. V, pp. 3 ş.urm. — (Toate notele de subsol fără altă indicaţie a provenienţei aparţin autorului.)

cut discursul, în două rînduri, prima dată pentru a ţine cîte o conferinţă la Ziirich şi la Viena (1934), apoi una la Londra (1937), am indicat titlul: *Das Spielelement der Kultur* şi, respectiv, *The Play Element ofCulture.* în ambele rînduri, gazdele mele au corectat: *...in der Kultur* si respectiv ... *in Culture* — si, în ambele rînduri, am şters prepoziţia şi am reintrodus genitivul. Căci în mintea mea nu se punea problema: ce loc ocupă jocul printre celelalte fenomene de cultură, ci: în ce măsură are cultura însăşi caracter de joc. Eu încercam — şi încerc şi în acest studiu, mai adîncit — să integrez, ca să spun aşa, noţiunea de joc în aceea de cultură.
Jocul este considerat aici ca fenomen de cultură, si nu — sau nu în primul rînd — ca o funcţie biologică, şi este tratat cu mijloacele unei gîndiri proprii ştiinţei culturii. Se va observa că mă feresc, cît mai mult cu putinţă, de interpretarea psihologică a jocului, oricît de importantă ar fi ea, si că nu recurg, decît într-o măsură foarte limitată, la noţiunile si explicaţiile din domeniul etnologic, chiar acolo unde am de expus realităţi etnologice. Termenul „magic", de pildă, nu va fi întîlnit decît o singură dată, iar termenul *mana* si altele asemenea lui, absolut deloc. Dacă ar fi să-mi concentrez argumentaţia într-o serie de teze, una dintre ele ar fi aceea că etnologia şi ştiinţele înrudite cu ea nu participă decît în prea mică măsură la noţiunea de joc. Mie, cel puţin, terminologia îndeobşte uzuală referitoare la joc nu mi s-a părut suficientă. Am simţit tot timpul nevoia să dispun de un adjectiv corespunzător substantivului „joc" si care să însemne pur şi simplu „ceea ce ţine de joc sau de joacă". *Jucăuş* nu poate servi în acest scop, pentru că are o valoare semantică prea specială. De aceea, fie-mi îngăduit să introduc cuvîntul *ludic.* Cu toate că în latină presupusa formă primitivă este necunoscută, în franceză cuvîntul *ludique* se întîlneşte în scrierile de psihologie.
In timp ce dau publicităţii lucrarea, mă cuprinde teama că, în pofida muncii pe care a necesitat-o, mulţi o vor socoti o improvizaţie insuficient documentată. Dar orice autor care vrea să trateze probleme referitoare la cultură

are aceasta soartă: este nevoit să se încumete a aborda domenii multiple, pe care nu le stapaneste destul de bine. Sa fi completat in prealabil toate lipsurile in ceea ce priveste informarea era exclus, asa incat am rezolvat problema justificand fiecare amanunt printr-o trimitere. Din acea clipa, mi s-a pus chestiunea: să scriu sau să nu nu scriu. Despre ceva ce-mi stătea foarte aproape de inimă. Aşa încît am scris.

Leida, 15 iunie 1938

NATURA ŞI IMPORTANŢA JOCULUI CA FENOMEN DE CULTURĂ

Jocul este mai vechi decît cultura, pentru că noţiunea de cultură, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au aşteptat pe om ca să le învețe să se joace. Ba chiar se poate afirma, fără risc, că civilizaţia omenească nu a adăugat nici o caracteristică esenţială noţiunii generale. Animalele se joacă întocmai ca şi oamenii. Toate trăsăturile fundamentale ale jocului sînt prezente şi în cel al animalelor. Nu avem decît să urmărim joaca unor căţeluşi, pentru ca să identificăm în vesela lor zbenguială toate aceste trăsături. Căţeluşii se invită unii pe alţii la joacă printr-un soi de atitudini şi gesturi ceremoniale. Respectă regula că nu trebuie să-i muşte de urechi pe camarazii lor de joacă. Se comportă ca şi cum ar fi înspăimîntător de răi. Şi mai ales: se vede cît de colo că toate acestea îi bucură şi îi amuză enorm. O asemenea joacă a unor căţei care zburdă nu este decît una dintre cele mai simple forme ale jocului animalelor. Există altele, cu un conţinut mult mai elevat, mult mai dezvoltat: veritabile competiţii, fermecătoare reprezentaţii date în faţa unor spectatori.
Aici, este cazul să notăm de îndată un punct foarte important. Chiar şi în cele mai simple forme ale sale, şi chiar în viaţa animalelor, jocul este mai mult decît un fenomen pur fiziologic sau decît o reacţie psihică determinată pur fiziologic. El depăşeşte ca atare limitele unei activităţi pur biologice sau cel puţin pur fizice. Jocul este o funcţie plină de tîlc. în joc „intră în joc" ceva care trece dincolo de instinctul de conservare nemijlocit, ceva care pune în acţiune un tîlc. Fiecare joc înseamnă ceva.
Dacă acest principiu activ, care îi conferă jocului esenţa îl numim intelect, spunem prea mult, iar dacă îl numir^ instinct, nu spunem nimic. Oricum l-am privi, o dată cu această „intenţie" a jocului se vădeşte, în orice caz, în însăşi esenţa lui, un element imaterial.
Psihologia si fiziologia se ocupă de observarea, descrierea si explicarea jocului animalelor, al copiilor şi al oamenilor adulţi. Ele caută să stabilească natura si semnificaţia jocului şi să indice locul lui în planul vieţii. Faptul că jocul ocupă acolo un loc important, că îndeplineşte acolo o funcţie necesară, sau cel putin utilă, este acceptat îndeobşte şi fără tăgadă ca punct de pornire al oricărei cercetări si consideraţii ştiinţifice. Numeroasele încercări de a determina această funcţie biologică a jocului sînt foarte divergente. Unii au crezut că pot defini originea şi fundamentarea jocului ca o descărcare a unui surplus de forţă vitală. Alţii sînt de părere că orice fiinţă vie, cînd se joacă, se supune unui spirit de imitaţie congenital. Sau că jocul satisface o nevoie de destindere. Sau că este un exerciţiu pregătitor în vederea activităţii serioase, pe care i-o va cere viaţa. Sau că serveşte drept exerciţiu de stăpînire de sine. Alţii caută principiul în nevoia înnăscută de a putea face ceva, sau de a pricinui ceva, sau în tendinţa de a domina, sau în aceea de a-i întrece pe concurenţi. Alţii consideră jocul ca pe o drenare nevinovată a unor porniri dăunătoare, sau ca pe o umplutură necesară unei activităţi orientate prea unilateral, sau ca satisfacerea, într-o ficţiune, a dorinţelor cu neputinţă de satisfăcut în realitate şi, în consecinţă, ca autoconservare a simţului personalităţii[1].

[1] A se vedea sinteza acestor teorii la H. Zondervan, *Hei Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen* (Jocul la animale, la copii şi la oamenii adulţi). Amsterdam, 1928, si la F. J. J. Buy-tendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levens-driften* (Jocul la om şi la animal ca manifestare a unor instincte), Amsterdam, 1932.

Aceste explicaţii au un factor comun: toate pornesc de la presupunerea că jocul are loc de dragul unei finalitati, că serveşte unei anumite finalităţi biologice. Imi pun întrebarea: din ce cauză şi cu ce scop se practică jocul? Răspunsurile care se dau la această întrebare nu exclud cîtuşi de putin unul pe altul. Am putea accepta în acelaşi timp toate explicaţiile enumerate mai sus, Putem să ajungem la o supărătoare confuzie de noţiuni. De aici reiese că toate acele explicaţii sînt doar parţiale. Dacă una' dintre ele ar fi concludentă, ar trebui fie să le excludă pe celelalte, fie să le cuprindă sau să le preia într-o unitate de rang superior. Cele mai multe dintre aceste strădanii de a da o explicaţie nu se preocupă decît în a doua instanţă de întrebarea: ce şi cum este jocul în sine, ce înseamnă el pentru jucătorii înşişi? Ele abordează nemijlocit jocul cu unităţile de măsură ale ştiinţei experimentale, fără să acorde în primul rînd atenţia necesară calităţii lui estetice profunde. De fapt, calitatea primară „joc" rămîne de regulă necircumscrisă. Faţă de fiecare dintre explicaţiile date, rămîne în picioare întrebarea: bine, dar ce este de fapt „hazul" jocului? De ce tipa sugarul de plăcere? De ce se pierde jucătorul cînd se dedă patimii lui, de ce competiţia excită mulţimea cu o mie de capete, împin-gînd-o pînă la delir? Intensitatea jocului nu poate fi explicată prin nici o analiză biologică. Şi totuşi, în această intensitate, în această capacitate de

a scoate din minți rezidă esența lui, calitatea lui intrinsecă. Natura — pare să spună mintea logică — ar fi putut să le dea progeniturilor sale toate acele funcții folositoare — descărcarea energiei de prisos, destinderea după încordare, pregătirea pentru cerințele vieții si compensarea pentru ceea ce nu s-a realizat — şi sub forma unor practici şi reacții pur mecanice. Dar nu: ea ne-a dat Jocul, cu încordarea lui, cu bucuria lui, cu „hazul" lui.
Acest din urmă element, „hazul" jocului, se împotriveşte oricărei analize, oricărei interpretări logice. Termenul olandez *aardigheid* („haz") ni se pare foarte semnificativ în această privință: este derivat din cuvîn-tul *aard* (care înseamnă „fel", „gen", dar şi „natură", „esență"); apoi, procesul etimologic nu mai poate fi continuat. Pentru simțul nostru lingvistic modern, acest caracter de radical nu apare nicăieri în mod atît de izbitor ca în cuvîntul englez *fun,* care, în înțelesul lui curent, este relativ tînăr. Cuvintelor olandeze *grap* şi *aardigheid,* care înseamnă ambele „haz", le corespund aproximativ, dar pe linii diferite, cuvintele germane *Spass* si *Witz.* Lucru curios: limba franceză nu are nici un echivalent pentru această noțiune. Şi tocmai acest element este cel care determină esența jocului, în joc avem de-a face cu o categorie absolut primară a vieții şi care poate fi recunoscută pe loc de către oricine, deci cu o *totalitate,* dacă există pe lume ceva care să merite acest nume. în totalitatea ei trebuie să încercăm s-o înțelegem şi s-o prețuim.
Oricine poate observa că realitatea Joc acoperă deopotrivă atît categoria animalelor, cît şi pe cea a oamenilor. Ea nu poate fi fundamentată pe nici un context rațional, deoarece fundamentarea ei pe rațiune ar limita-o la categoria oamenilor. Existența jocului nu este legată de nici o treaptă a civilizației, de nici o formă a concepției despre lume. Orice ființă care gîndeste îşi poate aduce imediat în fața ochilor această realitate: joacă, joc, ca pe ceva independent, distinct, chiar dacă limba lui nu posedă nici o entitate lexicală generală corespunzătoare. Jocul nu poate fi contestat. Aproape tot ceea ce este abstract poate fi contestat: dreptatea, frumusețea, adevărul, bunătatea, spiritul, Dumnezeu. Seriozitatea poate fi contestată. Jocul nu. Dar o dată cu jocul recunoaştem, cu sau fără voie, spiritul. Pentru că jocul, oricare i-ar fi esența, nu este materie. El sparge, începînd chiar cu categoria animalelor, limitele existenței fizice, în raport cu o lume de idei determinată, care are efecte pur mecanice, jocul este, în cel mai deplin sens al cuvîntului, o *superabundans.* Abia prin afluxul spiritului, care suspendă determinativitatea absolută, prezența jocului devine posibilă, imaginabilă, inteligibilă. Existența jocului confirmă fără încetare, şi în sensul cel mai înalt, caracterul supralogic al situației noastre în cosmos. Animalele se pot juca, deci chiar şi ele sînt ceva mai mult decît nişte mecanisme. Noi [ne] jucăm, şi ştim că [ne] jucăm, deci sîntem ceva mai mult decît nişte simple făpturi raționale, pentru că jocul este irațional.
Cel care îşi îndreaptă privirea asupra funcției jocului, nu în viața animalelor şi nici în aceea a copiilor, ci în cultură, este îndreptățit să preia noțiunea de „joc" de acolo de unde biologia şi psihologia au părăsit-o. Acela găseşte jocul în cultură ca pe o mărime dată, existentă înaintea culturii înseşi, însoțind-o şi străbătînd-o de la începutul începutului şi pînă în faza de cultură pe care o trăieşte el însuşi. Acela găseşte jocul prezent pretutindeni, ca pe o calitate determinată a acțiunii si care se deosebeşte de viața „obişnuită". Acela poate să se dezintereseze de problema: în ce măsură reuşeşte analiza ştiințifică să reducă această calitate, aşa cum o constată el ca fiind proprie formei de viață pe care el o numeşte „joc". Jocul ca formă de activitate, ca formă cu tîlc şi ca funcție socială — acesta este obiectul lui. Nu mai caută să descopere instinctele fireşti care determină jocul în general, ci consideră jocul, în înseşi multiplele lui forme concrete, ca structură socială. Caută să înțeleagă jocul aşa cum îl vede însuşi jucătorul, în semnificația lui primară. Dacă îşi dă seama că jocul se bazează pe manipularea anumitor imagini, pe o anumită deformare a realității, atunci încearcă să înțeleagă în primul rînd valoarea şi semnificația acelor imagini sau a acelei deformări. Vrea să observe efectul lor chiar în joc şi, astfel, să încerce jocul ca factor al vieții culturale.
Marile activități primare ale societății omeneşti sînt întrepătrunse, toate, din capul locului, de către joc. Să luăm limba, această primă şi supremă unealtă pe care şi-o făureşte omul pentru a putea comunica, învăța, porunci. Limba, cu ajutorul căreia el face distincție, defineşte, constată, pe scurt numeşte, cu alte cuvinte: cu ajutorul căreia înalță lucrurile în domeniul spiritului. Tot jucîndu-se, spiritul formator de limbă sare de fiecare dată de pe planul material la idee. în spatele fiecărei exprimări a abstractului se află o metaforă, şi în fiecare metaforă se ascunde un joc de cuvinte. Astfel, omenirea îşi creează de fiecare dată forma de exprimare a ceea ce există, adică o a doua lume, poetică, pe lîngă cea a naturii. Sau să luăm mitul care este, si el, tot o deformare a existentului, dar mai prelucrată decît cuvîntul izolat. Prin mit, omul prirnitiv încearcă să explice pămîntescul şi fundamentează lucrurile omeneşti pe un teren de domeniul divinului, în fiecare dintre deformările fantastice cu ajutorul cărora mitul îmbracă existentul, un spirit ingenios se joacă la hotarul dintre glumă si seriozitate. Sau să luăm, în sfîrşit, cultul. Comuna primitivă îşi execută acțiunile sacre, care îi ser- j vesc drept garanție a fericirii lumii — şi anume: consacrările, sacrificiile, misterele —, exclusiv jucîndu-se, în sensul cel mai direct al cuvîntului.
Din mit şi din cult însă izvorăsc marile activități ale vieții culturale: dreptul şi ordinea, comunicațiile şi meseriile, meşteşugurile şi artele, poezia, înțelepciunea si ştiința. Aşadar, si acestea îşi au rădăcinile în acelaşi sol al acțiunii ludice.

Scopul studiului de față este să demonstreze că facem mult mai mult decît o comparație retorică atunci cînd susținem că întreaga cultură poate fi considerată *sub specie ludi.* Ideea nu este deloc nouă. A mai fost odată în mare vogă. Anume la începutul secolului al XVII-lea. Marea scenă a lumii se înfiripase, în şirul ilustru care duce de la Shakespeare, prin Calderon, pînă la Racine, teatrul a dominat poezia epocii. Fiecare poet, la rîndul lui, a corn- \ parat lumea cu o scenă, pe care fiecare om îşi joacă rolul. In această comparație, caracterul ludic al vieții culturale pare să fie recunoscut fără rezerve. Totuşi, dacă analizăm , atent compararea curentă a vieții cu o piesă de teatru, constatăm că, aşezată pe baze platonice, tendința ei se află aproape în întregime în morală. Era o variantă a vechii teme a deşertăciunii, o tînguire cu privire la deşertăciunea a tot ce este pămîntesc, şi atîta tot. Inextricabilitatea faptică dintre joc şi cultură nu era nici recunoscută în ea, nici exprimată. Acum însă, urmărim să scoatem în evidență jocul însuşi, cel autentic şi pur, ca temei şi factor ; al culturii.
î onstiința noastră, jocul este opus seriozității. Opo-n -mîne deocamdată la fel de ireductibilă ca şi noțiu-I'oc însăşi. La o mai îndeaproape cercetare, opoziția riozitate nu ne mai apare însă nici concludentă, nici **Putem** spune: jocul este ne-seriozitate. Dar, în afară faptul că această sentință nu spune nimic cu privire l însuşirile pozitive ale jocului, ea este şi extrem de labilă De îndată ce în loc de „jocul este ne-seriozitate" spunem „jocul nu este serios", opoziția ne-a şi trădat, pentru că jocul poate foarte bine să fie serios. In plus, întîl-nim numaidecât diferite categorii fundamentale ale vieții, care intră şi ele în sfera ne-seriozității, dar care nu mai corespund jocului. Rîsul se află într-o anumită antinomie cu seriozitatea, dar nu este cîtuşi de puțin legat de joc. Copiii, fotbaliştii, şahiştii joacă serios, cum nu se poate mai serios, fără nici o înclinare spre rîs. Lucru curios: tocmai operația pur fiziologică a rîsului este proprie exclusiv omului, în timp ce funcția plină de tîlc a jocului omul o are comună cu animalele. Aristotelicul *animal ridens* îl caracterizează pe om în opoziție cu animalele în mod aproape mai categoric decît *homo sapiens.*
Ceea ce este valabil despre rîs este valabil şi despre comic. Comicul intră şi el în sfera ne-seriozității, se află într-o anumită legătură cu rîsul, stîrneşte rîsul, dar relația lui cu jocul este accesorie. Jocul în sine nu este comic, nici pentru jucători, nici pentru privitori. Puii animalelor şi copiii mici sînt din cînd în cînd comici cînd se joacă, dar o pereche de cîini adulți care se urmăresc unul pe altul nu mai sînt comici deloc sau doar neînsemnat de puțin. Dacă spunem că farsa şi comedia sînt genuri comice, nu le numim astfel datorită acțiunii lor scenice în sine, ci datorită conținutului lor de idei. Mimica unui clovn, cu toate că este comică si stîrneşte rîsul, nu poate fi numită joc, decît în sens subsidiar.
Comicul este strîns legat de nebunie. Jocul însă nu are caracter de nebunie. El se află în afara antinomiei înțelepciune-nebunie. Totuşi, şi noțiunea de „nebunie" trebuie să fi slujit cîndva pentru a exprima marea deosebire dintre cele două modalități de viață, în limbajul care era uzual în Evul Mediu tîrziu, perechea de cuvinte *folie s: sens* acoperea întrucîtva distincția făcută de noi între jOc şi seriozitate.
Toti termenii din acest grup de noțiuni cu raporturi vagi între ele, grup din care fac parte jocul, rîsul, umorul, giu, mă, comicul şi nebunia, împărtăşesc ireductibilitatea conceptului lor, pe care am fost nevoiți să i-o recunoaştem jocului. *Ratio,* în cazul lor, îşi are sediul într-un strat extrem de profund al ființei noastre spirituale.
Cu cît încercăm mai mult să delimităm forma „joc" de alte forme ale vieții, aparent înrudite, cu atît mai mult iese în evidență extrema ei autonomie. Şi putem merge încă si mai departe cu această excludere a jocului din sfera marilor antinomii categoriale. Dacă jocul se află în afara distincției înțelepciune-nebunie, el se află în aceeaşi măsură şi în afara distincției adevăr-neadevăr. Se află şi în afara celei dintre bine şi rău. în jocul în sine, cu toate că este o activitate a spiritului, nu există nici o funcție morală, nici virtute, nici păcat.
Jocul, dacă nu poate fi pus în legătură directă nici cu adevărul, nici cu binele, nu cumva se află situat înlăun-trul domeniului estetic? Aici judecata noastră şovăie, însuşirea de a fi frumos nu este inerentă jocului ca atare, dar jocul are înclinarea de a se asocia cu tot felul de elemente de frumusețe. De formele mai primitive ale jocului se leagă de la bun început veselia si farmecul. Frumusețea trupului omenesc în mişcare îşi găseşte cea mai elevată expresie în joc. în formele lui mai dezvoltate, jocul este strîns împletit cu ritmul şi cu armonia, cele mai nobile manifestări ale capacității de percepție estetică din cîte i-au fost dăruite omului. Legăturile dintre joc şi frumusețe sînt solide şi multiple.
Rezultă aşadar că în joc avem de-a face cu o funcție a ființei vii, care nu poate fi determinată complet nici pe plan biologic, nici pe plan logic sau etic: noțiunea de „joc" rămîne, în mod ciudat, izolată de toate celelalte forme de gîndire, în care putem exprima structura vieții spirituale.
Trebuie să ne mărginim deocamdată la scrierea caracteristicilor principale ale jocului, sa admitem că subiectul nostru, relația joc si cultură, ne îngăduie să nu includem în studiu toate formele de joc existente. Ne putem limita în principal la jocurile cu caracter social. Le putem numi formele de joc superioare. Acestea sînt mai uşor de descris decît jocurile primare ale sugarilor şi ale puilor e animale, deoarece aspectul lor este mai amplu şi mai articulat, iar caracteristicile lor sînt multiple şi mai vizibile, în timp ce la determinarea naturii jocului primitiv ne lovim aproape imediat de acea calitate ireductibilă a udicului, pe care noi o socotim inaccesibilă pentru analiză. Vom avea de vorbit despre întrecere şi cursă, despre reprezentații şi spectacole, despre dansuri şi muzică, despre mascaradă şi turnir. Dintre caracteristicile pe care găsim cu cale să le enumerăm, unele se referă la joc în general, altele îndeosebi la jocul social.
Orice Joc este în primul rînd şi mai presus de toate *o acțiune liberă.* Jocul din ordin nu mai este joc. Cel mult

poate fi redarea obligatorie a unui joc. Chiar numai prin acest caracter de libertate, jocul se şi situează în afara procesului natural. I se alătură, i se suprapune ca o podoabă. Libertatea trebuie înţeleasă aici, fireşte, în acel sens larg, care lasă neatinsă problema determinismului. S-ar putea spune: această libertate nu există pentru puiul de animal şi pentru copil. Puiul de animal şi copilul trebuie să se joace, şi pentru că joaca slujeşte la desfăşurarea capacităţilor lor trupeşti şi selective. Dar dacă introducem termenul „instinct" ne ascundem după un *x,* iar dacă punem în prim-plan presupusa utilitate a jocului, săvîrşim o *petitio principii.* Copilul şi animalul se joacă pentru că le face plăcere, şi în asta rezidă libertatea lor.

In orice caz, pentru omul adult şi responsabil, jocul este o funcţie la care ar putea să şi renunţe. Jocul este de prisos. Nevoia de joc nu devine stringentă decît în măsura m care este generată de plăcerea de a juca. Jocul poate fi oricînd amînat sau suprimat. El nu este impus de o nevoie fizică, si mai puţin de o îndatorire morală. Nu este o sarcină. Se efectuează în „timpul liber". Abia în mod secundar, prin faptul că devine o funcţie de cultură, noţiunile de obligativitate, sarcină, îndatorire ajung să se asocieze cu el.

Iată aşadar o primă caracteristică a jocului: este liber, este libertatea. Legată nemijlocit de ea, iată şi o a doua caracteristică.

Jocul nu este viaţa „obişnuită" sau „propriu-zisă", ci o ieşire din ea, într-o sferă temporară de activitate cu tendinţă proprie. Chiar şi copilul mic ştie perfect de bine că ceea ce face el „nu e de-adevărat", că e „numai în glumă". Cazul de mai jos, care mi-a fost relatat cîndva de către un tată, ilustrează într-un mod, după părerea mea, deosebit de izbitor, cît de adînc înrădăcinată este în sufletul copilului această idee de „numai în joacă". Tatăl îşi găseşte băieţaşul în vîrstă de patru ani pe un scaun, primul dintr-un rînd de mai multe scaune: copilul se juca „de-a trenul", îl giugiuleşte pe copil, dar acesta îi spune: „Tăticule, nu mai săruta locomotiva, altminteri vagoanele au să creadă că nu e de-adevărat." în acest „numai" al jocului este inclusă o conştiinţă de inferioritate, de „glumă", în opoziţie cu „seriozitatea", şi care pare să fie primară. Am atras însă atenţia mai sus asupra unui lucru: conştiinţa că totul este „numai în joacă" nu exclude cîtuşi de puţin posibilitatea ca acest „numai în joacă" să aibă loc cu cea mai mare seriozitate, ba chiar cu o dăruire care se preface în extaz şi care suspendă complet, vremelnic, calificarea de „numai". Orice joc poate să-l absoarbă ori-cînd pe jucător întru totul. Opoziţia joc-seriozitate rămîne tot timpul în suspensie. Inferioritatea jocului îşi are limita în superioritatea seriozităţii. Jocul se preschimbă în seriozitate, iar seriozitatea în joc. Jocul se poate înălţa pe culmi de frumuseţe si sfinţenie, unde lasă în urmă seriozitatea. Aceste probleme dificile vor deveni actuale de îndată ce vom avea de cercetat mai îndeaproape relaţia dintre joc si acţiunea sacră. Deocamdată, este cazul să definim caracteristicile formale, proprii activităţii pe care o numim joc. Toţi cercetătorii pun accentul pe caracterul dezinteresat al jocului.

Intrucît nu este un crîmpei din „viaţa obişnuită", jocul situează în afara procesului de satisfacere nemijlocită a nevoilor şi poftelor. El întrerupe acest proces si se strecoara în punctul de întrerupere, ca o acţiune emporară, care *se* desfăşoară în ea însăşi si care se efectuează de dragul satisfacţiei conţinute în însăşi această efectuare. Aşa, cel puţin, ni se înfăţişează jocul, privit în sine şi în primă instanţă: ca un intermezzo al vieţii cotidiene, ca un răgaz. Dar chiar în această calitate, de variaţie care revine în mod regulat, jocul devine un acompaniament, un complement, o parte a vieţii în general. El înfrumuseţează viaţa si o completează, şi ca atare este indispensabil. Este indispensabil pentru individ, ca funcţie biologică, şi este indispensabil pentru obşte, datorită *tîlcului* pe care îl conţine, semnificaţiei lui, valorii lui ca mijloc de exprimare, legăturilor spirituale şi sociale pe care le creează, pe scurt: ca funcţie de cultură. Jocul satisface idealuri de exprimare şi idealuri sociale, îşi are locul într-o sferă superioară celei strict biologice a procesului hrană-împe-rechere-apărare. Făcînd această afirmaţie, venim aparent în contradicţie cu faptul că în viaţa animalelor jocurile din epoca de împerechere ocupă un loc important. Dar ar fi oare absurd să atribuim cîntecului, dansului, exhibiţionismului păsărilor, în aceeaşi măsură ca şi jocului oamenilor, un loc în afara domeniului strict biologic? In orice caz, jocul oamenilor, în toate aspectele sale superioare, adică acolo unde *înseamnă* ceva sau unde *sărbătoreşte* ceva, îşi are locul în sfera sărbătorii şi în cea a cultului, adică în sfera sacră.

Dar faptul că jocul este indispensabil, că se subordonează culturii, ba chiar că devine el însuşi cultură, îi răpeşte oare caracteristica de a fi dezinteresat? Nu, pentru că ţelurile pe care le slujeşte se află ele însele în afara sferei interesului material direct sau a satisfacerii individuale a nevoilor imediate. Ca acţiune sacră, jocul poate contribui la fericirea grupului, dar atunci în alt fel şi cu alte mijloace decît pentru dobîndirea nemijlocită a celor necesare vieţii.

Jocul se *izolează* de viaţa obişnuită în spaţiu şi în timp. El are deci si o a treia trăsătură: caracterul lui închis, limitat. Jocul se desfăşoară înlăuntrul unor anumite limite de timp şi de spaţiu. Desfăşurarea şi tîlcul lui se află în el însuşi.

Iată deci o caracteristică nouă si pozitivă a jocului. Jocul începe şi, la un moment dat, s-a „încheiat". A fost „jucat". Atîta timp cît este în curs de desfăşurare, vedem mişcare, un neîncetat du-te-vino, variaţie, alternare, încîl-ceală şi limpezire. De limitarea lui temporală se leagă însă o altă calitate remarcabilă. Jocul

se fixează imediat ca formă de cultură. O dată jucat, rămîne în memorie ca o creaţie spirituală sau ca un tezaur spiritual, este transmis si poate fi repetat oricînd, fie numaidecât, ca o joacă de copii, o partidă de table, o cursă, fie după un interval lung. Această repetabilitate este una dintre cele mai importante însuşiri ale jocului. Ea se constată nu numai la jocul luat ca întreg, dar şi la alcătuirea lui interioară, în aproape toate formele de joc mai evoluate, elementele de repetare, refrenul, alternanţa apar ca înlănţuire sau ca tramă.
Mai izbitoare încă decît limitarea jocului în timp este limitarea lui în spaţiu. Fiecare joc se mişcă înlăuntrul spaţiului său de joc, care este delimitat în prealabil, în mod material sau în închipuire, în mod expres sau ca de la sine înţeles. După cum formal nu există nici o deosebire între un joc şi o acţiune sacră, ceea ce înseamnă că acţiunea sacră se desfăşoară în aceleaşi forme ca un joc, tot aşa nici locul consacrat nu poate fi deosebit formal de un spaţiu de joc. Arena, masa de joc, cercul magic, templul, scena, ecranul cinematografului, tribunalul, toate acestea sînt, ca formă si funcţie, spaţii de joc, cu alte cuvinte un domeniu exorcizat, terenuri separate, împrejmuite, sfinţite, înlăuntrul cărora sînt în vigoare reguli proprii speciale. Sînt lumi vremelnice în cadrul celei obişnuite, slujind pentru executarea unei acţiuni închise.
înlăuntrul spaţiului de joc domneşte o ordine proprie şi absolută. Iată deci o trăsătură nouă, încă şi mai pozitivă, a jocului: jocul creează ordine, este ordine, în lumea imperfectă si în viaţa haotică, jocul reprezintă o desfăşurare temporară, limitată. Ordinea pe care o impune iocul este absolută. Cea mai mică abatere de la acea ordine strică jocul, îi denaturează caracterul şi îi suprimă valoarea, în această relaţie intimă cu noţiunea de ordine rezidă fără îndoială motivul pentru care, aşa cum am semnalat mai sus în treacăt, jocul pare situat, într-o măsură atît de mare, înlăuntrul domeniului esteticului. Jocul, spuneam, are o înclinare: să fie frumos. Factorul estetic este poate identic cu silinţa de a crea o formă ordonată, care întrepătrunde jocul în toate aspectele lui. Termenii cu care putem desemna elementele jocului se află în mare parte în sfera esteticului. Sînt termenii cu care încercăm să exprimăm si efectele frumuseţii: încordare, echilibru, oscilaţie, alternanţă, contrast, variaţie, legare si detaşare, rezolvare. Jocul leagă şi dezleagă. Captivează. Farmecă, adică vrăjeşte. Conţine cele două însuşiri, cele mai notabile, pe care omul le poate percepe în lucruri şi pe care le poate el însuşi exprima: ritmul şi armonia.
Printre calificările care se pot aplica jocului, am numit şi încordarea. Acest element, încordarea, ocupă chiar un loc cu totul deosebit şi important, încordare înseamnă nesiguranţă, hazard. Se face simţită o tendinţă spre destindere. Trebuie să „reuşească" ceva, cu un anumit efort. Acest element este prezent chiar şi în încercarea unui sugar de a prinde ceva cu minutele, sau la pisicuţa care se joacă cu un ghem, sau la fetiţa care aruncă şi prinde mingea. El domină jocurile solitare de îndemînare, sau de rezolvat, cum sînt jocurile enigmistice, mozaicurile, pasienţele, tragerea la ţintă, si creşte în importanţă pe măsură ce jocul are mai mult sau mai puţin un caracter de întrecere. La jocul cu zarurile şi la competiţia sportivă, încordarea ajunge la maximum. Activităţii numite »joc" — activitate care prin ea însăşi se află în afara domeniului binelui sau al răului — elementul de încordare este cel care îi conferă totuşi un anumit conţinut etic. Căci prin încordare se pune la încercare forţa jucătorului: forţa lui fizică, perseverenţa, dibăcia, curajul, răbdarea, şi totodată si forţa lui psihică, avînd în vedere că, în ciuda dorinţei lui fierbinţi de a cîştiga, jucătorul trebuie să se menţină înlăuntrul limitelor permise, pe care le prescrie jocul. Ordinea şi încordarea, calităţi specifice ale jocului, ne duc la studierea regulii jocului. Orice joc îşi are regulile lui. Ele determină ce va fi valabil în cadrul lumii vremelnice pe care el a conturat-o. Regulile unui joc sînt absolut obligatorii şi incontestabile. Paul Valery a spus cîndva în treacăt, şi este o cugetare cu o rază de acţiune neobişnuit de vastă: „Cu privire la regulile unui joc nu este posibil nici un fel de scepticism." Pentru că baza pe care ele o determină este imuabilă. De îndată ce regulile sînt încălcate, lumea jocului se prăbuşeşte. Nu mai e joc. Fluierul arbitrului suspendă vraja şi repune în vigoare, pentru o clipă, „lumea obişnuită".
Jucătorul care se răzvrăteşte împotriva regulilor sau li se sustrage strică jocul. De atitudinea faţă de joc se leagă în modul cel mai strîns noţiunea de *fair:* trebuie să joci „cinstit". A strica jocul este cu totul altceva decît a juca necinstit. Jucătorul necinstit se preface că joacă jocul, în aparenţă, el continuă să recunoască cercul magic al jocului. Lui, comunitatea jucătorilor îi iartă păcatul mai lesne decît celui care strică jocul, căci acesta strică însăşi lumea lor. Prin faptul că se sustrage jocului, el dezvăluie relativitatea şi fragilitatea acelei lumi a jocului, în care s-a închis temporar împreună cu ceilalţi. El răpeşte jocului iluzia, *inlusio* (literal: „înjucare"), cuvînt încărcat de semnificaţie. De aceea, jucătorul respectiv trebuie nimicit, pentru că ameninţă existenţa comunităţii jucătorilor. Figura jucătorului care strică jocul apare mai limpede ca oriunde în joaca băieţilor. Mica obşte nu se întreabă dacă cel ce strică jocul nu respectă regula pentru că nu are curajul necesar sau pentru că nu poate. Sau, mai bine zis: ea nu recunoaşte neputinţa şi o numeşte lipsă de curaj. Problema disciplinei şi cea a conştiinţei nu merge de obicei mai departe de teama de pedeapsă. Cel ce strică jocul strică lumea lor magică, de aceea e considerat las şi e exclus. Dar şi în lumea celei mai depline seriozităţi, jucătorii necinstiţi, ipocriţii şi impostorii au avut întotdeauna mai puţin de suferit decît cei care au stricat jocul: apostaţii ereticii, reformatorii, obiectorii de conştiinţă.
Afară numai dacă, aşa cum se întîmplă de multe ori, cestia din urmă nu înfiinţează numaidecît, la rîndul lor o

nouă comunitate, cu o regulă nouă, proprie. Tocmai proscrisul, revoluționarul, membrul clubului secret, ereticul dispun de o forță extraordinară în a forma grupuri si au totodată, aproape întotdeauna, un puternic caracter ludic. Comunitatea de joc are o tendință generală de a se permanentiza, chiar şi după ce jocul s-a terminat. Nu orice joc cu bile sau orice partidă de bridge duce la formarea unui club. Totuşi, sentimentul jucătorilor de a se afla împreună într-o situație de excepție, de a împărtăşi în comun o problemă importantă, de a se deosebi în comun de ceilalți oameni şi de a se sustrage în comun normelor obişnuite îşi extinde vraja dincolo de durata fiecărui joc în parte. Clubul ține de joc, aşa cum locul pălăriei este pe cap. Ar fi însă o soluție prea ieftină să declarăm drept comunități de joc tot ceea ce se numeşte în etnologie frății, sau clase de vîrstă, sau asociații de bărbați. Cu toate acestea, trebuie să avem grijă în permanență, oricât de dificil ar fi, să excludem pur şi simplu din sfera jocului legăturile sociale permanente, mai cu seamă ale culturilor arhaice, cu obiectivele lor extrem de importante, solemne şi chiar sacre.

Caracterul jocului, de a crea o stare de excepție şi de a diferenția, îmbracă forma sa cea mai izbitoare în secretul cu care îi place jocului să se înconjoare. Pînă şi copiii mici îşi sporesc încîntarea produsă de joaca lor, făcînd din ea un „mic secret". Jocul e al nostru, nu al altora. Ceea ce fac acei alții, din afară, nu ne priveşte pentru moment, înlăuntrul sferei unui joc, legile şi uzanțele vieții obişnuite nu sînt valabile. Noi *sîntem* şi *procedăm* „altfel". Această suspendare temporară a „vieții obişnuite" e complet formată încă din copilărie. Dar la fel de clar o vedem la jocurile de amploare, ancorate în cult, ale popoarelor primitive. In timpul marii ceremonii de inițiere, cînd tinerii sînt primiți în comunitatea bărbaților, nu numai candidații sînt scutiți de legea şi regula obişnuite, în întregul trib, duşmăniile se suspendă. Toate răzbunările se amînă. Numeroase urme ale suspendării temporare a vieții sociale obişnuite a comunității de dragul unei perioade de joc solemne şi sacre pot fi regăsite şi în unele civilizații înaintate. Tot ceea ce se referă la saturnalii si la datinile de carnaval intră în această categorie. Un trecut național olandez cu moravuri private mai rigide, dar cu privilegii de clasă mai mari şi cu o poliție mai îngăduitoare, a mai cunoscut licențele saturnalice ale tinerilor tribului, sub forma „farselor studențeşti", în universitățile britanice, acele licențe continuă să existe în *ragging,* cuvînt explicat de dicționar ca fiind *an extensive display of noisy disorderly conduct, carried on in defiance ofauthority and discipline*[2].

Alteritatea şi secretul jocului sînt exprimate amîn-două, în mod vădit, în deghizare. Aici, „caracterul neobişnuit" al jocului ajunge la perfecțiune. Deghizatul sau mascatul „joacă" rolul altei ființe. El „este" o altă ființă! Spaima copilului, petrecerea turbulentă, ritul sacru şi imaginația mistică se amestecă în mod inextricabil în tot ceea ce este mască şi deghizare.

Aşadar, în rezumat, jocul, considerat din punctul de vedere al formei, poate fi numit o acțiune liberă, conştientă că este „neintenționată" si situată în afara vieții obişnuite, o acțiune care totuşi îl poate absorbi cu totul pe jucător, o acțiune de care nu este legat nici un interes material direct si care nu urmăreşte nici un folos, o acțiune care se desfăşoară în limitele unui timp determinat anume si ale unui spațiu determinat anume, o acțiune care se petrece în ordine, după anumite reguli şi care dă naştere la relații comunitare dornice să se înconjoare de secret sau să se accentueze, prin deghizare, ca fiind altfel decît lumea obişnuită.

[2] O manifestare de proporții a unei comportări zgomotoase care tulbură ordinea, desfăşurată în disprețul autorității şi al disciplinei *(engl.) (n. t.)*.

Funcția jocului, în formele lui superioare, despre care este vorba aici, se poate reduce imediat, în cea mai mare parte, la două aspecte esențiale, sub care se prezintă. Jocul este o luptă *pentru* ceva, sau o exhibare *a* ceva. Aceste două funcții se pot şi reuni, în aşa fel încît jocul să „înfățişeze" o luptă pentru ceva, sau să fie o întrecere, cine poate reda mai bine ceva.

A înfățişa înseamnă, din punct de vedere etimologic, a aduce în fața ochilor. Aceasta poate fi o simplă prezentare, în fața unor spectatori, a unor elemente naturale. Păunul sau curcanul îşi exhibă splendoarea penajului în fata femelelor, dar în această exhibare rezidă din oficiu prezentarea unor elemente neobişnuite, cu totul deosebite, spre a fi admirate. Dacă pasărea mai adaugă şi cîți-va paşi de dans, totul devine o reprezentație, o ieşire din realitatea obişnuită, o transpunere a acelei realități într-o ordine superioară. Nu ştim ce se petrece cu acest prilej în animal, în viața copilului, o asemenea exhibare începe să fie încă de foarte devreme plină de imaginație. Copilul întruchipează altceva, înfățişează ceva mai frumos, sau mai elevat, sau mai primejdios, decît este el în mod obişnuit. Este prinț, sau tată, sau zgripțoroaică, sau tigru. Copilul cunoaşte cu acest prilej acel grad de exaltare care îl duce foarte aproape de convingerea-că-este-într-adevăr, fără ca ea să-l facă să piardă cu totul conştiința „realității obişnuite". La el, a prezenta ceva înseamnă a întruchipa o aparență, a imagina, adică a înfățişa sau a exprima într-o imagine.

Dacă trecem acum de la jocul copilului la reprezentațiile sacre din cultul civilizațiilor arhaice, găsim că acolo, în comparație cu jocul copilului, se află „în joc", în plus, un element spiritual, care e foarte greu de determinat în mod amănunțit. Reprezentația sacră este mai mult decît o întruchipare a unei aparențe, mai

mult chiar decît o întruchipare simbolică: este o întruchipare mistică, în spectacol, ceva invizibil si neexprimat ia o formă frumoasă, reală, sacră. Participanţii la cult sînt convinşi că acţiunea realizează o mîntuire sigură şi că activează o ordine a lucrurilor superioară celei în care trăiesc ei în mod obişnuit. Totuşi, această realizare prin spectacol continuă să aibă, în toate privinţele, caracteristicile formale ale unui joc. Spectacolul este jucat, reprezentat în cadrul unui spaţiu de joc delimitat în mod efectiv, ca festivitate, adică în veselie şi libertate. De dragul lui a fost împrejmuită o lume proprie, valabilă vremelnic. Dar, o dată cu sfîrşitul jocului, efectul lui nu a încetat, ci *radiază* asupra lumii obişnuite din afară şi produce siguranţă, ordine, bunăstare, pentru grupul care a sărbătorit festivitatea, pînă ce zilele sfinte revin.

Exemplele pot fi găsite pretutindeni pe glob. Potrivit vechii doctrine chineze, muzica şi dansul au drept scop să menţină lumea pe făgaşul ei şi să supună natura spre binele oamenilor. De întrecerile organizate la sărbătorile anotimpurilor depinde prosperitatea întregului an. Dacă reuniunile nu ar avea loc, bucatele nu s-ar coace[3].

Acţiunea sacră este 8pd>u£vov *dromenon,* adică ceva ce se face. Ceea ce se reprezintă este Spâjxa *drama,* adică o acţiune, indiferent dacă acea acţiune se desfăşoară sub forma unui spectacol sau a unei competiţii. Acţiunea înfăţişează un eveniment cosmic, dar nu numai ca reprezentare, ci ca identificare. Ea repetă acel eveniment. Cultul produce efectul care este întruchipat în acţiune. Funcţia lui nu este numai să imite, ci să confere sau să aibă o participare[4]. Este un *helping the action out*[5].

Pentru ştiinţa culturii nu se pune problema cum concepe psihologia procesul spiritual care îşi găseşte expre-

[3] M. Granet, *Fetes et chansons anciennes de la Chine* (Sărbători şi cîntece antice din China), Paris, 1914, pp. 150,292; id., *Danses et legendes de la Chine ancienne* (Dansuri şi legende din China antică), Paris, 1926, pp. 351 ş.urm.; id., *La civilisation chinoise* (Civilizaţia chineză), Paris, 1929, p. 231.

[4] As *the Greeks would say, rather* methectic *than* mimetic (Cum ar spune grecii mai degrabă *metectică* decît *mimetică),* în J. E. Harrison, *Themis, A Study of the Social Origins of Greek Religion* (Themis, Studiu asupra originilor sociale ale religiei greceşti), Cambridge, 1912, p. 125.

[5] Ajutor pentru ca acţiunea să iasă la iveală *(engl.) (n.t.)* — R. R. Marett, *The Threshold of Religion* (Pragul religiei), Londra, 1912, p. 48 *(n.a.).*

sie în aceste fenomene. Psihologia va lichida, poate, nevoia care duce la asemenea reprezentaţii ca o *identifica-tion compensatrice*[6] sau ca „acţiune reprezentativă, datorată imposibilităţii executării unei acţiuni reale, orientată spre finalitate"[7]. Pentru ştiinţa culturii contează să înţelegem ce înseamnă aceste reprezentări în spiritul popoarelor care le formează si le menţin.

Atingem aici temeiurile ştiinţei religiilor, problema esenţei cultului, ritului şi misterului, întreaga slujbă sacri-ficatorie indiană antică a Vedelor se *bazează* pe ideea că acţiunea cultuală, fie ea sacrificiu, competiţie sau spectacol, îi sileşte pe zei să facă să se petreacă un anumit eveniment cosmic dorit, prin reprezentarea, redarea, întruchiparea lui în ritual. Pentru lumea veche, aceste corelaţii sînt prelucrate în mod impresionant de Miss J. E. Harrison, în cartea ei *Themis, A Study of the Social Origins of Greek Religion,* pornind de la dansul cu arme al kureţilor din insula Creta. Fără să vrem a adînci toate problemele de istorie a religiilor pe care le ridică această temă, încercăm să cercetăm aici ceva mai îndeaproape caracterul ludic al acţiunii culturale arhaice.

Cultul este aşadar o prezentare, o reprezentaţie dramatică, o închipuire, o întruchipare substiruantă. La festivităţile sacre, care revin periodic o dată cu anotimpurile, comunitatea sărbătoreşte în spectacole sacre marile evenimente din viaţa naturii. Ele înfăţişează succesiunea anotimpurilor, în reprezentări ale răsăritului si apusului aştrilor, ale creşterii şi coacerii cerealelor, ale naşterii, vieţii şi morţii oamenilor şi animalelor. Omenirea *joacă,* după cum se exprimă Leo Frobenius, ordinea naturii[8], aşa cum i-a intrat ei în conştiinţă, în vremurile străvechi, după părerea lui Frobenius, omenirea a preluat în conştiinţă

[6] Identificare compensatoare *(fr.) (n. t.).*

[7] Buytendijk, *loc. cit.,* pp. 70-71.

[8] Leo Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre* (Istoria culturii africane, Prolegomene la o morfologie istorică), Phaidon Verlag, 1933; id., *Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens* (Teoria destinului în sensul devenirii culturii), Leipzig, 1932.

mai întîi fenomenele din regnul vegetal şi din cel animal şi după aceea a dobîndit si înţelegere pentru ordinea timpului şi a spaţiului, pentru luni şi anotimpuri, pentru mersul Soarelui. Iar acum joacă întreaga ordine a existenţei într-un joc sacru. Şi întruchipează din nou, în si prin acest joc, evenimentele reprezentate, si ajută la menţinerea ordinii lumii. Ba chiar, din acest joc reiese si mai mult. Căci în formele jocului cultual au luat naştere înseşi ordinea comunităţii si începuturile formei de stat primitive. Regele este Soarele, regalitatea este o întruchipare a mersului Soarelui; toată viaţa, regele joacă rolul „Soarelui", pentru

ca în cele din urmă să aibă şi soarta Soarelui: propriul lui popor îl ucide, în forme rituale.
Problema în ce măsură această explicaţie a regicidului ritual şi întreaga concepţie care se ascunde în spatele ei poate conta ca dovedită o las pe seama altora. Pe noi ne interesează aici problema: cum trebuie să ne închipuim o asemenea transformare în imagine a unei idei naturale primitive? Cum se desfăşoară procesul care începe cu o trăire neexprimată a unor fapte cosmice şi ajunge la o concretizare jucabilă a acelor fapte? Frobenius respinge pe drept cuvînt explicaţia mult prea ieftină care crede că, dacă a introdus în circuit noţiunea *Spieltrieb*[9], ca instinct congenital, nu mai trebuie nimic[10]. *Die Instinkte* — zice el — *sind eine Erfindung der Hilfslosigkeit gegeniiber dem Sinn der Wirklichkeit*[11]. La fel de categoric şi cu încă şi mai întemeiate motive se opune el unei perioade trecute, care, pentru fiecare achiziţie culturală, căuta explicaţia într-un „cu ce scop?", „pentru ce?", „din ce cauză?", pus întotdeauna în spinarea comunităţii creatoare de cultură. *Schlimmste Kausalitâtsty-rannei*[12], o reprezentare învechită a utilităţii, aşa numeşte el un asemenea punct de vedere.

[9] Instinctul de a juca *(germ.) (n. t.).*
[10] *Loc. cit.,* pp. 23,122.
[11] Instinctele sînt o invenţie a neajutorării faţă de simţul realităţii *(germ.) (n. t.).*
[12] Cea mai cumplită tiranie a cauzalităţii *(germ.) (n. t.).* — *Kulturgeschichte,* p. 21 *(n. a.).*

Propria reprezentare a lui Frobenius, cu privire la procesul spiritual care trebuie să se fi petrecut aici, ar fi următoarea. Trăirea, încă neexprimată, a naturii si a vieţii, se manifestă în omul arhaic ca o *Ergriffenheit*[13]. *Das Gestalten steigt im Volke wie im Kinde wie in jedem schop-ferischen Menschen aus der Ergriffenheit auf*[1]*. Omenirea este *ergriffen von der Offenbarung des Schicksals* ...[1S] *Die Wirklichkeit des naturlichen Rhythmus in Werden und Vergehen [hat] ihren inneren Sinn gepackt und dies [hat] zur zwangslă'ufigen und reflexmässigen Handlung gefiihrt*[16]. După părerea lui, aici este vorba aşadar de un proces spiritual necesar de transpunere. Din *Ergriffenheit* — care de fapt spune ceva mai mult decît cuvintele olandeze cele mai apropiate *bewogenheid, getroffenheid, ontroering*[17] — un concept natural se condensează, prin reflectare, într-o concepţie poetică, într-o formă artistică. Este, poate, cea mai bună aproximare în cuvinte pe care o putem da cuiva cu privire la procesul imaginaţiei creatoare, dar nu prea o putem numi explicaţie. Calea care duce de la percepţia estetică sau mistică, în orice caz a-logică, a unei ordini cosmice, la jocul cultual sacru rămîne la fel de întunecată ca şi mai înainte.
Din consideraţiile marelui şi regretatului cercetător lipseşte o mai amănunţită definire a ceea ce înţelege el prin *a juca* un asemenea material sacru. Frobenius foloseşte în repetate rînduri termenul *a juca* atunci cînd este vorba despre spectacole cultuale, dar nu adînceşte proble-

[13] [Stare de] emoţie *(germ.) (n. t.).*
[14] Configurarea ia naştere în popor, ca şi la copil, ca şi în orice om creator, din emoţie *(germ.) (n. t.)* — *Mă.,* p. 122. *Ergriffenheit* ca moment al jocului copiilor, p. 147; cf. termenul lui Buyten-dijk, împrumutat de la Erwin Strauss; „atitudine patică", situaţia de „a fi impresionat", ca temei al jocului copiilor, *loc. cit,* p. 20 *(n. a.).*
[5] Impresionată de revelaţia destinului *(germ.) (n. t.).*
[16] Realitatea ritmului natural în devenire si în ofilire i-a impresionat simţul lăuntric, ceea ce a dus la acţiunea imperioasă Şi reflexă *(germ.) (n. t.)* — *Schikcksalskunde,* p. 142 *(n. a.).*
[17] [Stare de] emoţie, zguduire, tulburare *(ol.) (n. t.).*

ma: ce înseamnă aici *a juca.* Ba chiar ne întrebăm dacă în reprezentarea lui nu s-a strecurat tot o reprezentare a scopului, lucru pe care îl detesta atît de mult şi care nu se acordă întru totul cu calitatea *joc.* Totuşi, aşa cum expune Frobenius problema, jocul *serveşte pentru* a reprezenta, a înfăţişa, a acompania, a întruchipa evenimentele cosmice. Un moment cvasiraţional vrea să se impună în mod irezistibil. Jocul, întruchiparea, continuă să-şi aibă, pentru el, raţiunea de existenţă în exprimarea a altceva, anume a unei anumite stări de emoţie cosmice. Faptul că această întruchipare este *jucată* rămîne pentru el, după cît se pare, de importanţă secundară. Teoretic, ea ar putea fi comunicată şi în alt mod. După părerea noastră, dimpotrivă, contează tocmai faptul *joc.* Acest joc nu este în esenţă altceva decît o formă superioară a jocului absolut echivalent al copiilor sau chiar al animalelor. Originile acestor două din urmă forme de joc sînt însă greu de căutat într-o stare de emoţie cosmică, într-o percepere a ordinii cosmice, care îşi caută expresie. Cel puţin, o asemenea explicaţie nu prea ar avea sens din punct de vedere raţional. Jocul copiilor posedă calitatea „joc" *qua talis* şi în înfăţişarea ei cea mai pură.
Avem impresia că procesul care duce de la „a fi emoţionat de viaţă şi de natură" la o reprezentare a acestui concept într-un joc sacru poate fi descris în termeni oarecum diferiţi de cei ai lui Frobenius, dar cîtuşi de puţin pentru a oferi astfel o explicaţie a ceva într-adevăr insesizabil, ci numai pentru a face ca o situaţie de fapt să devină acceptabilă. Comunitatea arhaică se joacă, aşa cum se joacă şi copiii şi aşa cum se joacă şi

animalele. Această joacă este din capul locului plină de elementele proprii jocului: ordine, încordare, mişcare, solemnitate, încîntare. Abia într-o fază mai tîrzie a societății, acest joc ajunge să fie legat de ideea că în el este exprimat ceva: o reprezentare a vieții. Ceea ce cîndva a fost joc mut îmbracă acum formă poetică. Sentimentul că omul face parte din cosmos îşi găseşte prima sa expresie, cea mai înaltă, cu adevărat sacră, *în* forma şi *în* funcția jocului, care este o calitate autonomă, în joc se adaugă treptat semnificația de act sacru. Cultul se altoieşte pe joc. Jocul în sine a **fost** însă faptul primar.
Ne învîrtim aici în sfere în care cu greu se poate nătrunde cu mijloacele de cunoaştere ale psihologiei sau cu teoria capacității noastre de cunoaştere. Problemele care *se* ridică aici ating străfundul conştiinței noastre. Cultul este cea mai înaltă şi mai sfîntă seriozitate. Poate oare totuşi să fie în acelaşi timp şi joc? S-a stabilit din capul locuiui: orice joc, cel al copilului ca si cel al adultului, poate fi executat cu cea mai deplină seriozitate. Această situație poate merge însă atît de departe, încît de emoția sfihtă a unei acțiuni sacramentale să trebuiască să rămînă legată si calitatea „joc"? Puterea de deducție ne este aici mai mult sau mai puțin paralizată de rigiditatea noțiunilor noastre preformulate. Sîntem obişnuiți să considerăm antinomia joc-seriozitate drept absolută. Dar, după toate aparențele, ea nu este valabilă pînă la temelia extremă a lucrurilor.
Să considerăm o clipă următoarea gradație. Copilul se joacă în cea mai desăvîrsită — putem spune cu drept cuvînt: sfîntă — seriozitate. Dar se joacă şi ştie că se joacă. Sportivul joacă şi el cu o seriozitate plină de dăruire şi cu curajul omului exaltat. Joacă şi ştie că joacă. Actorul apare pe scenă în rolul pe care îl joacă. Dar joacă şi este conştient că joacă. Violonistul resimte cea mai sacră emoție; el trăieşte într-o lume situată în afară si mai presus de cea obişnuită; totuşi, acțiunea lui rămîne un joc. Caracterul de joc poate rămîne specific celor mai elevate acțiuni. Putem oare să prelungim această linie pînă la acțiunea cultuală şi să afirmăm că si preotul sacrificator, cînd îşi îndeplineşte ritualul, joacă şi el un joc? Cine admite acest lucru cu privire la o religie îl admite cu privire la toate. Noțiunile „rit, magie, liturghie, sacrament, mister" ar intra atunci, toate, în cadrul de valabilitate al noțiunii „joc". Trebuie să băgăm bine de seamă aici să nu exagerăm contextul noțiunii de „joc". Am ajunge să facem un joc de cuvinte dacă am extinde prea mult această noțiune. Am totuşi impresia că, dînd acțiunii sacre calificarea de „joc", nu cădem într-o asemenea greseala. Din punctul de vedere al formei , actiunea sacra este, in orice caz, un joc, iar din punctul de vedere al esenței este joc în măsura în care îi deplasează pe participanți într-o altă lume decît cea obişnuită. Pentru Platon, această identitate dintre joc si acțiunea sacră era dată fără rezerve El nu sovăia să includă lucrurile consacrate în categoria jocului. „Trebuie să procedăm serios cu ceea ce este serios", spune el[18]; „singur Dumnezeu este vrednic de o binecuvîntată seriozitate, în timp ce omul a fost făcut sa fie o jucărie a lui Dumnezeu, si asta este cel mai bun lucru la el. De aceea, orice bărbat si orice femeie trebuie să-şi petreacă viața jucînd în felul acesta cele mai frumoase jocuri, iar starea lor de spirit să fie tocmai opusă celei de acum' „Totuşi", spune Platon în continuare, „ei socotesc că războiul este un lucru serios, ... dar în *război* nu se află nici joc, nici educație"[19], ceea ce *noi* socotim că este lucrul cel mai serios. Fiecare trebuie să-si petreacă viața în pace cît mai bine cu putință. Care este atunci modul cel just? Trebuie să trăim jucînd anumite jocuri, jertfind, cîntînd şi dansînd, pentru a cîstiga bunăvoința zeilor şi pentru a ne putea feri de duşmani şi a izbîndi în luptă[20]. în această identificare platonică a sfințeniei cu jocul, sfințenia nu este coborîtă prin faptul că este numită joc, ci jocul este înălțat prin faptul că această noțiune devine operanta in cele mai elevate regiuni ale spiritului. Am spus la inceput ca jocul este prezent inainte de orice cultura. Intr-un anumit sens, el continua sa pluteasca si deasupra oricarei culturi, sau cel putin independent de ea. Omul se joaca in copilarie pentru a se amuza si a se relaxa , mai prejos de nivelul vietii serioase. El se poate juca si deasupra acestui nivel, poate juca jocuri ale frumusetii si ale sfinteniei.

[18] *Legile* VII, 803.
[19] otSr' ow TtcaSux... crirt' au rcaiSeia *(ut un paidia. ..ut au paideia).*
[20] Cf. *Legile* VII, 796, unde Platon vorbeşte despre dansurile sacre ale kuretilor drept KoDpivteov *ivonkia* naiyvao *(Kureton eno-plia paignia).* Corelațiile intime dintre misterul sacru şi joc sînt tratate în treacăt, dar în mod impresionant, de Romano Guardini în capitolul „Die Liturgic als Spiel" (Liturgia ca joc) din lucrarea sa *Vom Geist der Liturgie* (Despre spiritul liturghiei), pp. 56-70 *(Ecclesia orans,* ed. de dr. Ildefons Herwegen, I, Freiburg i. B., 1922). Fără a-l numi pe Platon, Guardini se apropie la maximum de sentința acestuia, menționată mai sus. El îi recunoaşte liturghiei o serie de semnalmente, pe care noi le-am menționat ca fiind caracteristici ale jocului. Liturghia este şi ea, în ultimă instanță, *zwecklos, aber doch sinnvoll* (lipsită de finalitate, dar plină de tîlc).

Din acest punct de vedere, corelația intimă dintre cultura si joc se poate determina acum ceva mai îndeaproape. Identitatea totală dintre forma rituală şi cea ludică ajunge astfel într-o lumină mai vie, iar întrebarea în ce măsură orice acțiune sacrală intră în sfera jocului rămîne actuală. Printre semnalmentele formale ale jocului, faptul că acțiunea se sustrage, spațial, vieții obişnuite a ocupat primul loc. Un spațiu închis este separat, delimitat de mediul cotidian fie în mod material, fie mental, înlăuntrul lui are loc jocul, înlăuntrul lui sînt valabile regulile jocului. Delimitarea unui loc consacrat este şi caracteristica primordială a oricărei acțiuni sacre. Această cerință a se-

parării este în cult, inclusiv în magie şi în justiţie, mult mai mult decît ceva pur spaţial sau temporal. Aproape toate practicile de consacrare şi de iniţiere urmăresc crearea de situaţii artificiale de separare si de exceptare pentru executanţi şi pentru candidaţii la iniţiere. Pretutindeni unde este vorba de un legământ, de primirea într-un ordin sau într-o confrerie, de un jurămînt, de o asociaţie secretă, este în joc întotdeauna, într-un fel sau altul, o asemenea delimitare, înlăuntrul căreia este valabil actul. Vrăjitorul, ghicitorul, sacrifica torul încep prin a-si circumscrie spaţiul consacrat. Sacramentul si misterul religios presupun un loc sacru.
Formal, funcţia acestei delimitări în vederea unui scop consacrat sau unui simplu joc este absolut aceeaşi. Hipodromul, terenul de tenis, şotronul, tabla de şah nu diferă, din punct de vedere funcţional, de templu sau de cercul magic. Identitatea izbitoare a practicilor de consacrare pe mrregul glob dovedeşte că asemenea uzanţe sînt înrădăcinate într-o trăsătură foarte originară şi fundamentală a spiritului uman. De cele mai multe ori, identitatea generală a formelor de cultură este redusă la un motiv logic, explicînd nevoia de delimitare şi separare ca pe o grijă de a evita influenţele dăunătoare din afară asupra celui consacrat, care, în starea sa sfinţită, este deosebit de primejduit şi de primejdios. Astfel se pun aşadar la începutul procesului cultural în chestiune un considerent intelectual şi o finalitate utilitară, anume explicaţia utilităţii, împotriva căreia a atras atenţia Frobenius. Ce-i drept, prin aceasta nu regresăm în reprezentarea unor preoţi vicleni, care au inventat religia, dar în concepţia menţionată rămine totuşi ceva din atribuirea de motive raţionaliste, în schimb, dacă acceptăm identitatea esenţială şi originară dintre joc şi rit, şi prin urmare dacă recunoaştem că locul consacrat este în fond un spaţiu de joc, atunci întrebarea înşelătoare „cu ce scop?" sau „din ce cauză?" nici nu se mai pune.
Dacă formal acţiunea consacrată nu pare să se deosebească aproape deloc de joc, se ridică problema dacă între cult şi joc analogia este mai mult decît pur formală. Este de mirare că ştiinţa religiilor şi etnografia nu pun mai categoric întrebarea în ce măsură acţiunile sacrale, care se desfăşoară în formele jocului, au loc în acelaşi timp cu atitudinea şi cu starea de spirit ludică. După cum văd, nici Frobenius nu şi-a pus întrebarea. Ceea ce pot spune eu în această chestiune se mărgineşte la cîteva observaţii izolate, sintetizate din constatări incidentale.
Se înţelege de la sine că starea de spirit în care o comunitate îşi trăieşte şi îşi priveşte riturile sacre este în primă instanţă cea de înaltă si sfîntă seriozitate. Dar, încă o dată: chiar şi atitudinea autentică si spontană faţă de joc poate fi aceea a deplinei seriozităţi. Jucătorul se poate dărui cu toată fiinţa lui jocului. Ideea de „numai în joacă" poate fi împinsă cu totul pe ultimul plan. Bucuria legată în mod indisolubil de joc nu se transformă numai în încordare, ci şi în exaltare. Cei doi poli ai stării de spirit în timpul jocului sînt exuberanţa şi extazul. Nu este întîmplător că ambele cuvinte redau o stare de „ex".
Poate că s-ar putea spune că starea de spirit în timpul jocului are întotdeauna o tonalitate *majoră.* Asta ne-ar duce jnsă la aspectele psihologice pe care vrem să le ocolim.
Starea de spirit la joc este de felul ei labilă, în fiece clipă, „viata obişnuită" poate reintra în drepturile ei, fie printr-un şoc din afară, care strică jocul, fie printr-o încălcare a regulilor, fie din interior, printr-o discontinuitate a conştiinţei ludice, printr-o deziluzie, printr-o trezire la realitate.
Cum stăm însă cu atitudinea şi cu starea de spirit a sărbătorilor religioase? Termenul *a serba* (respectiv: *a sărbători)* aproape că ne răspunde: actul sfînt este serbat (respectiv: sărbătorit), ceea ce înseamnă că intră în cadrul sărbătorii. Poporul care *se* îndreaptă spre sanctuarele sale se pregăteşte să-şi manifeste bucuria în comun. Consacrare, sacrificiu, dansuri sacre, întreceri sacrale, reprezentaţii, mistere religioase, toate sînt cuprinse în cadrul sărbătorii. Chiar dacă riturile sînt sîngeroase, dacă încercările impuse candidaţilor la iniţiere sînt crude, dacă măştile sînt înfricoşătoare, întregul se desfăşoară ca sărbătoare. „Viaţa obişnuită" este suspendată. Mese, chefuri si fel de fel de extravaganţe însoţesc tot timpul sărbătoarea. Fie că ne gîndim la exemple greceşti, fie la africane, este aproape imposibil de trasat un hotar precis între starea de spirit sărbătorească în general şi emoţia sacră produsă de misterul central.
Cu privire la natura sărbătorii, savantul maghiar Karl Kerenyi a dat la lumină, aproape concomitent cu apariţia cărţii de faţă, un eseu care are o strînsă contingenţă cu subiectul nostru[21]. Kerenyi îi recunoaşte şi sărbătorii un caracter de autonomie primară asemănător cu cel pe care noi am presupus că-l are noţiunea de „joc". *Unter den seelischen Realitaten - spune e – ist die Festlichkeit ein Ding fur sich, das mit nichts anderem in der Welt zu verwechseln ist*[22].

[21] *Vom Wesen des Festes* (Despre natura sărbătorii), *Paideuma,* ***Mitteilungen*** *zur Kulturkunde* (Paideuma, Comunicări servind drept contribuţii la ştiinţa culturii), I, Caietul 2, dec. 1938, Pp. 59-74; cf. acum de acelaşi *La Religione antica nelle sue linee fondamentali* (Religia antică în liniile ei fundamentale), Bologna, [19]40, cap. II: „II senso di festivitâ" (Simţul sărbătorescului).

meni am fost de părere că jocul a fost negi-jat de ştiinţa culturii; Kerenyi este de aceeaşi părere o privire la fenomenul numit sărbătoare. *Das Phanomen des Festlichen scheint den Ethnologen vollig entgangen zu*

sein[23]. Peste realitatea caracterului festiv *gleitet mân.. j_n der Wissenschaft so hinweg, als ob sie gar nicht existierte** întocmai ca si peste joc — sîntem înclinați să adăugăm între sărbătoare şi joc există, prin natura lucrurilor, cele mai strînse corelații. Eliminarea vieții obişnuite, tonalitatea precumpănitor, dar nu necesar, veselă a acțiunii (sărbătoarea poate fi şi ea serioasă), limitarea temporală si spațială, concomitenta determinativitătii stricte şi a libertății autentice, acestea sînt principalele trăsături comune ale jocului şi sărbătorii, în dans, cele două concepte par să prezinte cea mai intimă legătură. Indienii Cora de pe coasta de sud a Mexicului îşi numesc sărbătorile sacre închinate culesului şi prăjitului porumbului „un joc al zeului suprem"[25].
Ideile lui Kerenyi despre sărbătoare ca noțiune de cultură reprezintă o întărire si o lărgire a temeliei pe care a fost clădită cartea de față. Totuşi, nici prin stabilirea unei contingențe strînse între starea de spirit a sărbătorii sacre şi cea a jocului nu s-a spus încă totul. De jocul autentic, în afară de semnalmentele lui formale şi de starea lui de spirit veselă, mai este legată indisolubil încă o trăsătură esențială: conştiința, fie şi împinsă pe ultimul plan, că „se face numai aşa". Rămîne în picioare întrebarea în ce masura o atare constiinta poate fi legata, macar in parte, de actiunea sacra indeplinita cu daruire.

[22] Printre realitățile sufleteşti, sărbătorescul este un lucru în sine, care nu poate fi confundat cu nimic altceva pe lume *(germ.) (n. t.) — loc. cit.* p. 63 (n.«.).
[23] Fenomenul sărbătorescului pare a fi scăpat cu totul etnologului *(germ.) (n.t.) — loc. cit.,* p. 65. («.«.).
[24] Se lunecă... în ştiință în aşa măsură, ca şi cum nici n-ar exista *(germ.) (n.t.) — loc. cit.,* p. 63 («.«.).
[25] *Loc. cit.,* p. 60, după K. Tn. Preuss, *Die Nayarit-Expedition* (Expediția Nayarit), I, 1912, pp. 106 ş.urm.

Daca ne mărginim la riturile sacre ale culturilor arhaice, nu sunt imposibil de trasat cîteva linii cu privire de seriozitate cu care sînt ele îndeplinite. Etnologii sunt de acord, cred, că starea de spirit cu care sînt atorite şi considerate marile sărbători religioase ale libaricilor nu este aceea de deplină exaltare şi iluzionare. conştiință absconsă că „nu este adevărat" nu lipseşte.) imagine vie a acestei stări de spirit este dată de Ad. E. Jensen, în cartea sa *Beschneidung una Reifezeremonien bei Naturvolkern*[26]. Bărbații par să nu se teamă de duhurile care, în timpul sărbătorii, dau tîrcoale pretutindeni şi se arată tuturor în momentele ei culminante. Şi nu e de mirare: aceiaşi bărbați au si regia întregului ansamblu de ceremonii, tot ei au confecționat măştile, ei le poartă, ei le ascund de femei după întrebuințare. Ei fac zgomotul care vesteşte apariția duhului, ei desenează pe nisip traiectoria lui, ei suflă în fluierele care reprezintă glasurile strămoşilor, ei agită zbîrnîitoarele. Pe scurt: situația lor, spune Jensen, seamănă leit cu cea a părinților care îl joacă pe Moş Crăciun[27]. Bărbații debitează femeilor mici minciuni despre ceea ce se petrece în porțiunea consacrată a pădurii[28]. Chiar şi atitudinea candidaților la inițiere şovăie între emoția extatică, nebunia simulată, tremurul înfricoşat şi trufia şi afectarea băiețeşti[29]. Femeile, în sfîrsit, nu se lasă nici ele chiar cu totul păcălite. Ele ştiu foarte bine cine se ascunde după cutare sau cutare mască. Totuşi, cînd masca se apropie de ele într-o atitudine amenințătoare, sînt cuprinse de spaimă şi o iau la goană, țipînd. Aceste manifestări ale spaimei, spune Jensen, sînt în parte absolut spontane şi autentice şi în parte o simplă îndatorire tradițională. Aşa se cuvine. Femeile sînt,
I
[26] Circumciziunea şi ceremoniile de maturitate la popoarele primitive *(germ.) (n. t.)* — Stuttgart, 1933 *(n.a.).*
[27] *Loc. cit.,* p. 151.
[28] *Loc. cit.,* p. 156.
[29] *Loc. cit.,* p. 158.

cum s-ar spune, figurante în piesă si ştiu că nu au voie să strice jocul[30].
Limita inferioară, la care seriozitatea sacră slăbeşte devenind *fim,* este cu neputință de trasat aici. Un tată ceva mai copilăros de la noi poate să se supere serios dacă odrasele lui îl surprind cînd face pregătiri în legătură cu Moş Crăciun. Un tată din tribul Kwakiutl, din Columbia Britanică, si-a ucis fiica, pentru că îl surprinsese cînd cioplea ceva în vederea unei ceremonii[31]. Caracterul instabil al ideii religioase a negrilor Loango este exprimat de Pechuel-Loesche în termeni identici cu cei ai lui Jensen. Credința lor în reprezentări şi datini sacre este un fel de semicredință, asociată cu ironie şi indiferență. Principalul este starea de spirit, trage el concluzia[32], în capitolul „Primitive Credulity"[33] din lucrarea sa *The Threshold of Religion,* R. R. Marett arată că, în credința primitivă, un anumit element de *make-believe^* intră în joc întotdeauna. Omul, fie vrăjitor, fie vrăjit, este el însuşi în acelaşi timp ştiutor şi păcălit. Dar vrea să fie păcălit.[35] „Aşa cum sălbaticul este un bun actor, care, ca un copil, se pierde cu totul în personajul înfățişat de el, tot aşa el este si un bun spectator, care, iarăşi asemenea copilului, se poate speria de moarte de răgetul a ceea ce ştie că «nu este leu adevărat».[36] Indigenul, zice Malinowski, îşi simte credința şi se teme de ea mai mult decît şi-o formulează în mod clar pentru el însuşi[37]. Comportarea persoanelor cărora comunitatea sălbaticilor le atribuie însuşiri supranaturale poate fi exprimata adesea cum nu se poate mai bine ca o ‚playing up to the role’.

[30] *Loc. cit., p.* 150.
[31] Boas, *The Social Organization and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians* (Organizarea socială şi societăţile secrete ale indienilor Kwakiutl), Washington, 1897, p. 435.
[32] *Volkskunde von Loango* (Etnologia tribului Loango), Stuttgart, 1887, p. 345.
[33] Credulitate primitivă *(engl.) (n.t.).*
[34] Autoamăgire *(engl.) (n.t.).*
[35] *Loc. cit.,* pp. 4l-44.
[36] *Loc. cit.,* p. 45.
[37] *Argonauts of the Western Pacific* (Argonauţii din Pacificul occidental), Londra, 1922, p. 239.

In ciuda acestei conştiinţe parţiale că situaţiile magi-supranaturale „nu sînt autentice", aceiaşi cercetători pun accentul pe faptul că nu trebuie să ducă la concluzia cum că întregul sistem de credinţe si practici nu este decît o înşelătorie născocită de un grup necredincos pentru a domina alt grup, credincios. O asemenea "prezentare este sugerată de altfel nu numai de mulţi Datori, dar chiar, ici si colo, de însăşi tradiţia indigenilor. Totuşi, ea nu poate fi cea justă. „Originea unei acţiuni sacrale nu se poate afla decît în cucernicia tuturor, iar o menţinere înşelătoare a ei, cu scopul de a promova puterea unui grup, nu poate fi decît un produs finit al unei evoluţii istorice"[39].
Din cele de mai sus, reiese, după părerea mea, în modul cel mai clar cu putinţă, că, dacă vorbim despre acţiunile sacre ale popoarelor primitive, nu putem pierde de fapt din vedere nici o clipă noţiunea de „joc". Nu numai că pentru a descrie fenomenele sîntem nevoiţi tot timpul să recurgem la termenul „a juca", dar în însăşi noţiunea de „joc" se sesizează cel mai bine unitatea şi inseparabilitateâ dintre credinţă şi necredinţă, legătura seriozităţii sfinte cu afectarea şi „gluma". Ce-i drept, Jensen, cu toate că admite o asemănare între lumea copilului şi lumea sălbaticului, vrea să facă totuşi aici o distincţie principială între atitudinea copilului si cea a sălbaticului. In Moş Crăciun, copilul are de-a face cu *ofertig vorgefuhrte Erscheinung*[40], în care *zurechtfindet*[41] în mod nemijlocit, datorită predispoziţiei lui înnăscute. *Ganz anders liegen die Dinge bei dem produktiven Verhalten jener Menschen, die*

[38] Intrare în rol *(engl.) (n.t.)* — *Mă.,* p. 240 («.«.).
[39] Jensen, *loc. cit.,* p. 152 — în acest mod de a explica fenomenul ca o înşelătorie intenţionată, reapare, după cum am impresia, explicaţia psihanalitică a ceremoniilor de maturitate şi de circumcizie, pe care Jensen o respinge, pp. 153 şi 173-l77.
[40] Apariţie preconfectionată *(germ.) (n.t.).*
[41] Orientează, descurcă *(germ.) (n.t.).*

fiir die Entstehung der hier zu behandelnden Zeremonien in Frage kommen: nicht zu fertigen Erscheinungen, sondern zu der sie umgebenden Natur haben sie sich verhalten und sich mit ihr auseinandergesetzt; sie haben ihre unheimliche Dămonie erfasst und darzustellen versucht[42].
Recunoaştem aici vederile maestrului lui Jensen, Frobenius, menţionate mai sus. Se pot face însă două obiecţii, în primul rînd, acest *ganz anders*'[0] al lui Jensen face distincţie numai între procesul spiritual din sufletul copilului şi cel din sufletul creatorilor originari ai unui ritual. Dar pe aceia nu-i cunoaştem. Avem de-a face cu o comunitate de cult, care, întocmai ca şi copilul de la noi, îşi primeşte reprezentările de cult *fertig vorgeftihrt^,* ca material tradiţional, şi reacţionează la ele întocmai ca şi copilul. Făcînd însă abstracţie de asta, procesul acestei *Auseinandersetzung®* faţă de trăirea naturii, care a dus la *Erfassung**[6] *si* la *Dar-stellung**[7] într-o reprezentare cultuală, scapă întru totul observaţiei noastre. Frobenius şi Jensen îl sesizează numai cu ajutorul unui limbaj metaforic fantastic. Despre funcţia care acţionează în acest proces de transformare în imagini nu se prea poate spune altceva decît că este o funcţie poetică, ba chiar se defineşte cel mai bine numind-o funcţie ludică.
Consideraţii ca acestea ne duc pînă în adîncul problemei esenţei reprezentărilor religioase originare. După cum se ştie, una dintre cele mai importante noţiuni pe care oricare cercetător al ştiinţei religiilor trebuie să şi-o însuşească este următoarea: cînd o formă religioasă admite o identitate sfîntă între două lucruri de categorii diferite, de pildă un om şi un animal, atunci corelaţia nu este exprimată în mod pur şi adecvat prin reprezentarea noastră

[42] Cu totul altfel stau lucrurile în comportarea productivă a acelor oameni care ne interesează în legătură cu geneza ceremoniilor ce urmează a fi tratate aici: nu faţă de apariţii pre-confectionate, ci faţă de natura lor înconjurătoare s-au comportat şi au luat atitudine; au sesizat cumplitul ei demonism şi au încercat să-l înfăţişeze *(germ.) (n.t.)* — *loc. cit.,* pp. 149-l50 *(n.a.).*
[43] Cu totul altfel *(germ.) (n.t.).*
[44] Preconfecţionate *(germ.) (n.t.).*
[45] Luare de atitudine *(germ.) (n.t.).*
[46] Sesizare *(germ.) (n.t.).*
[47] Prezentare *(germ.) (n.t.).*

privitoare la o legătură simbolică. Identitatea intre cele două ființe este mult mai importantă decît legătura dintre o substanță şi imaginea ei simbolică. Este identitate mistică. Una a devenit cealaltă. Sălbaticul, în dansul lui magic, *este* cangur. Trebuie să ne ferim de carențele şi inegalitățile capacității de exprimare a omului. Ca să ne închipuim starea de spirit a sălbaticului, trebuie s-o redăm în terminologia noastră. Transpunem, cu sau fără voie, reprezentările lui religioase în determinativi-tatea strict logică a conceptelor noastre. Procedînd astfel, exprimăm relația dintre el şi animalul lui ca şi cum ar însemna pentru el un „a fi", în timp ce pentru noi ea rărnîne un „a juca". Omul a preluat ființa cangurului, îl joacă pe cangur, spunem noi. Dar sălbaticul nu ştie să facă distincție între conceptele „a fi" şi „a juca", el nu ştie de nici o identitate, de nici o imagine, de nici un simbol. Şi de aceea rămîne în picioare întrebarea dacă starea de spirit a sălbaticului în timpul acțiunii sale sacrale nu o definim cel mai bine păstrînd acest termen primar: a juca. în noțiunea noastră „joc", distincția dintre ceea ce este crezut şi ceea ce este simulat dispare. Această noțiune „joc" se leagă fără constrîngere de noțiunea de consacrare si de cea de sfințenie. Fiecare preludiu de Bach, fiecare vers al tragediei dovedesc acest lucru. Continuînd să considerăm întreaga sferă a aşa-numitei culturi primitive ca o sferă ludică, ne creăm posibilitatea unei înțelegeri mult mai directe şi mai generale a naturii ei decît prin-tr-o migăloasă analiză psihologică sau sociologică.

Un joc sacru, indispensabil pentru binele comunității, încărcat cu tîlc cosmic şi cu dezvoltare socială, totuşi un joc, o acțiune care, aşa cum a văzut lucrurile Platon, se desfăşoară în afara şi deasupra sferei vieții prozaice, cea a nevoilor si a seriozității.

Această sferă a jocului sacru este cea în care se simt la largul lor copilul si poetul, dimpreună cu sălbaticul. Sensibilitatea estetică l-a dus pe omul modern ceva mai aproape de această sferă. Ne gîndim aici la voga de care se bucură în zilele noastre masca, în calitate de obiect de artă. Exotismul zilelor noastre, chiar dacă ascunde uneori în el oarecare afectare, pătrunde cu mult mai adînc decît cel din secolul al XVIII-lea, cînd ajunseseră să fie la modă turcii, indienii si chinezii. Omul modern dispune fără îndoială de o puternică sensibilitate pentru înțelegerea a ceea ce este depărtat şi străin. Nimic nu-i vine în această privință mai în ajutor decît sensibilitatea lui pentru tot ceea ce este mască si deghizare, în timp ce etnologia acordă acestui factor o importanță socială enormă, profanul cultivat resimte emoția estetică nemijlocită respectivă, care este un amestec de frumusețe, oroare si mister. Masca păstrează, chiar şi pentru adultul cultivat, un element de mister. Vederea mascatului ne duce, chiar si ca simplă percepție estetică, de care nu sînt legate reprezentări religioase determinate, nemijlocit în afara „vie-, ții obişnuite", într-o altă lume decît cea de la lumina zilei, în sfera sălbaticului, a copilului şi a poetului, în sfera jocului.

Dacă ne este îngăduit să facem ca ideile noastre privitoare la semnificația şi natura acțiunilor cultuale primitive să conveargă asupra noțiunii ireductibile *„joc",* rămîne în picioare o problemă extrem de gingaşă. Ce se întîmplă cînd ne ridicăm de la forme religioase inferioare la altele, superioare? De la riturile sacre aprige şi extravagante ale popoarelor primitive din Africa, Australia sau America, privirea se deplasează spre cultul sacrificial vedic, încărcat de înțelepciunea Upanişadelor, sau spre profundele omologii mistice ale religiei egiptene, sau spre misterele orfice sau eleusine. Forma şi practica lor rămîn, pînă în amănuntele lor bizare şi sîngeroase, strîns înrudite cu cele aşa-numite primitive. Dar noi j recunoaştem si bănuim în ele un conținut de înțelepciu- j ne şi adevăr, care ne interzice să le privim cu superioritate, atitudine reprobabilă, în fond, chiar şi față de culturile aşa-numite primitive. Problema este acum dacă, datorită identității formale, avem voie să legăm si *de* ideea sacră, de religia care a umplut aceste forme superioare, calificarea de „joc". O dată ce am acceptat concepția platonică asupra jocului, spre care ne-au condus cele spuse mai sus, nu mai există nici cea mai mică obiecție în această privință. Joc închinat divinității, cel mai elevat lucru căruia omul are a-i dărui în viață zelul său __ aşa a înțeles Platon problema. Prețuirea misterului sacru ca supremă expresie accesibilă a ceea ce este logic inaccesibil nu este sacrificată cîtuşi *de* puțin în felul acesta. Acțiunea sacră rămîne oricînd cuprinsă, cu mai multe din laturile sale, în categoria „joc", dar recunoaşterea sfințeniei ei nu se pierde prin această subordonare.

II. CONCEPEREA ŞI EXPRIMAREA NOȚIUNII DE JOC LA NIVEL LINGVISTIC

Vorbim despre joc ca despre ceva cunoscut si încercăm să analizăm sau cel puțin să sesizăm noțiunea exprimată prin acest cuvînt, dar rămînem conştienți de faptul că noțiunea respectivă este determinată pentru noi de cuvîntul care ne este familiar. Nu o ştiință bazată pe cercetare, ci limba creatoare a dat naştere, concomitent, atît cuvîntului, cît şi noțiunii. Limba, adică nenumăratele limbi. Nimeni nu se aşteaptă ca toate limbile să fi numit o noțiune absolut identică, jocul, în mod absolut identic, după cum fiecare limbă are cîte un cuvînt pentru mînă sau pentru picior. Problema nu e chiar atît de simplă.

Trebuie să pornim aici de la noțiunea de „joc", aşa cum ne este ea familiară nouă, adică aşa cum este acoperită de cuvintele care, cu oarecare variații, îi corespund în cele mai multe limbi europene moderne. Noi am socotit că putem circumscrie noțiunea după cum urmează: jocul este o acțiune sau o activitate

efectuată de bunăvoie în-lăuntrul anumitor limite stabilite, de timp şi de spaţiu, şi după reguli acceptate de bunăvoie, dar absolut obligatorii, avînd scopul în sine însăşi şi fiind însoţită de un sentiment de încordare si de bucurie, şi de ideea că „este altfel" decît „viata obişnuită". Astfel determinată, noţiunea pare adecvată pentru a cuprinde tot ceea ce numim joc: joaca animalelor, a copiilor şi a adulţilor, jocurile de îndemînare, de putere, de inteligenţă şi de noroc, reprezentaţiile şi spectacolele. Această categorie, jocul, ni s-a părut aptă de a fi considerată drept una dintre elementele spirituale fundamentale ale vieţii.
Se observă însă numaidecît că limba nu a făcut disticţie si nu a cuprins într-un singur cuvînt, cu aceeaşi hotărîre absolut pretutindeni şi de la bun început, o asemenea categorie generală. Toate popoarele [se] joacă, si [se] joacă în mod uimitor de asemănător, dar noţiunea de joc" nu este nici pe departe cuprinsă în toate limbile într-un singur cuvînt în mod atît de categoric şi în acelaşi timp atat de larg ca in limbile europene moderne. Aici putem să aruncăm din nou asupra fundamentării noţiunii generale îndoiala nominalistă si să spunem: pentru fiecare grup uman, noţiunea de „joc" nu conţine mai mult decît exprimă cuvîntul de care grupul respectiv dispune în acest scop. Cuvîntul, dar se prea poate să fie: cuvintele. Căci nu este exclus ca o anumită limbă să fi cuprins într-un singur cuvînt în mod mai fericit decît celelalte limbi diferite forme de manifestare ale noţiunii, într-adevăr, aşa par să stea lucrurile. Abstractizarea unei noţiuni generale „joc" a avut loc într-o anumită cultură mai devreme şi mai complet decît în celelalte, consecinţa fi-ind că există limbi foarte dezvoltate care au continuat să folosească pentru diferite forme de joc cuvinte întru totul diferite, iar această multitudine de termeni a împiedicat cuprinderea tuturor formelor de joc într-un singur termen, într-o oarecare măsură, cazul acesta poate fi comparat cu faptul cunoscut că unele limbi aşa-numite primitive dispun uneori de cuvinte pentru diferitele specii ale unei categorii, dar nu dispun de nici un cuvînt pentru acea categorie în general: au cîte un cuvînt pentru ştiucă şi pentru tipar, dar nu au pentru peşte.
Există diferite indicaţii care dovedesc că, dacă funcţia „joc" trebuie considerată primară, în aceeaşi măsură abstractizarea acestui fenomen, în diferitele culturi, a avut loc secundar. Foarte important în această privinţă mi se pare faptul că în nici una dintre mitologiile cunoscute de mine jocul nu este întruchipat într-un personaj divin sau demonic[1], în timp ce, totuşi, pe de altă parte, cîte o divi-

[1] Lusus, fiul sau camaradul lui Bachus şi străbunul lusitanilor, este, fireşte, o născocire tîrzie.

nitate este înfăţişată adeseori ca jucînd sau jucîndu-se. Absenţa concepţiei unei noţiuni generale „joc" este sub-liniată şi de faptul că nu există nici un cuvînt comun indo-european pentru joc. Chiar şi grupul limbilor germanice se diferenţiază, în ceea ce priveşte denumirea jocului, în trei cuvinte diferite.
Nu este întîmplător, poate, că tocmai cîteva popoare cărora jocul, în tot felul de forme, le-a stat întotdeauna, într-o măsură însemnată, în sînge îşi împart exprimarea acestei activităţi într-o serie întreagă de cuvinte diferite. Pot susţine acest lucru, în mod mai mult sau mai puţin categoric, cu privire la limbile elină, sanscrită, chineză si engleză.
Limba elină dispune pentru joacă de o soluţie excelentă: sufixul *-inda,* care nu înseamnă nimic altceva decît tocmai „a [se] juca". Este un sufix nedeclinabil si, din punct de vedere lingvistic, nederivabil.[2] Copiii greci se jucau *sphairinda* (= cu mingea), *helkustinda (*= trăgînd funia), *streptinda (*= cu arşicele), *basilinda (*= de-a regele), în autonomia desăvîrsită a acestui sufix rezidă, putem spune, nederivabilitatea noţiunii *„joc",* exprimată simbolic, în opoziţie cu această calificare absolut specifică a jocului copiilor, limba elină foloseşte pentru a denumi sfera jocului în general nu mai puţin de trei cuvinte diferite, în primul rînd, iraiSid *(paidia),* cuvîhtul cel mai la îndemînă pentru „joc". Etimologia lui este cît se poate de transparentă: ea înseamnă „ceea ce ţine de copil", dar se diferenţiază de la bun început, prin accent, de TtottSice *(paidia),* puerilitate, în practică însă, TtaiSid nu este limitat cîtuşi de puţin la sfera jocului copiilor, împreună cu derivatele sale raxi^eiv *(paizein =a [se]* juca), 7taîyjja si

[2] Cel mult se poate bănui o oarecare legătură cu -ivOoţ şi pe această bază putem include terminaţia -tvSa în patrimoniul lingvistic pre-indogermanic, egeean. Ca sufix verbal, terminaţia se întflneste în <xXiv8a> *(alindo),* Kt)A.iv5<B *(kylindo),* amîndouă cu sensul de „a se suci", alături de *akw (alis)* si icoXtoo *(kylio).* Noţiunea „a [se] juca" pare a fi prezentă aici într-o formă atenuată.

Ttaiyviov *(paigma* si *paignion* = jucărie), poate însemna tot felul de forme de joc, pînă la cele mai elevate şi mai sfinte, după cum am văzut mai sus. De întregul grup de cuvinte pare să se lege tonalitatea semantică „voios, vesel, lipsit de griji". Cuvîntul âSaJpw, *â&opţia (athyro, athyrtna)* rămîne, lîngă *naiBm,* pe ultimul plan. El exprimă nuanţa semantică a ceea ce este futil, neimportant.

Mai rămîne însă un domeniu foarte întins, care în terminologia noastră intră în sfera jocului, dar care la grecii vechi nu este acoperit sau cuprins nici de TtaiSid, nici de âeupua, si anume acela al jocurilor cu caracter de luptă

sau de competiție. Acest domeniu, atît de important în viața grecilor vechi, este dominat în întregime de cuvîn-tul âycbv *(agori).* în raza lui de valabilitate, se ascunde, am putea spune, o parte esențială a noțiunii *„joc".* Noțiunea de „ne-seriozitate", de „ludic" nu-si găseşte de obicei expresia în mod clar în el. Datorită lui, şi din *cauza* locului extraordinar de mare pe care dtyrav-ul îl ocupă în cultura elină şi în viața cotidiană a fiecărui elen, Bolkenstein mi-a reproşat că n-am avut dreptate cînd, în discursul meu *Despre limitele jocului si ale seriozității în cultură,* am inclus în noțiunea „joc" competițiile greceşti, de la cele mari, cu rădăcini în cult, pînă la cele mai futile.[3] Cînd vorbim despre „Jocurile" Olimpice, zice Bolkenstein, preluăm „în mod mecanic un termen latin, în care se exprimă judecata si aprecierea romane cu privire la competițiile respective, dar care este întru totul diferit de cel grecesc". După o enumerare a multiplelor forme de agonistică, forme care dovedesc că întreaga viață a grecilor vechi era obsedată de tendința spre competiții, Bolkenstein încheie: „Toate acestea nu au nimic de-a face cu *jocul, afară* numai dacă am vrea să susținem că pentru grecii vechi întreaga viață era un joc!"
Intr-un anume sens, cartea de fata urmareste intr-adevar acest lucru.

[3] H. Bolkenstein, *De Cultuurhistoricus en zijn stof* (Specialistul în istoria culturii şi materialul lui), *Handelingen van het Zeventiende Nederlandsche Philologen-congres* (Documentele celui de-al şapte-sprezecelea congres al filologilor olandezi), 1937, p. 26.

In ciuda admirației pe care o am pentru modul în care eminentul istoric din Utrecht aduce lumină în felul nostru de a vedea civilizația elină şi în pofida faptului că limba elină nu este singura care face distincție lexicală între agon şi joc, iau poziție în chipul cel mai categoric cu putință împotriva asertiunii domniei sale. Combaterea concepției lui Bolkenstein se găseşte cuprinsă de fapt în tot ceea ce va urma aici. De aceea, mă mărginesc deocamdată la acest argument unic: agonul, fie în viața elenilor, fie oriunde în lume, poartă în el semnalmentele formale ale jocului şi intră, în ceea ce priveşte funcția lui, în mod precumpănitor, în cadrul sărbătorii, adică în sfera jocului. Competiția, ca funcție culturală, este absolut imposibil de desprins din contextul joc-sărbătoare-ritual. Explicația faptului că în limba elină noțiunile „joc" şi „competiție" sînt separate din punct de vedere terminologic trebuie căutată, după părerea mea, mai degrabă în direcția următoare: concepția unei noțiuni „joc" generală, atotcuprinzătoare si logic omogenă a apărut, aşa cum am presupus din capul locului, destul de tîrziu. în societatea elină, agonistica a ocupat încă de timpuriu un loc atît de amplu si a dobîndit o apreciere atît de serioasă, încît spiritul nu a mai fost conştient de caracterul ei ludic. Competiția, în totul şi în toate împrejurările, devenise la greci o funcție atît de intensivă a culturii, încît conta drept „obişnuită" si deplin valabilă şi nu mai era socotită drept joc. Cazul grecilor, după cum vom vedea numaidecît, nu este deloc izolat. El apare, într-o înfățişare întrucîtva diferită, la vechii indieni. Exprimarea noțiunii de „joc" se împarte şi acolo în diferiți termeni. Sanscrita are în uz în acest scop nu mai puțin de patru rădăcini diferite. Termenul cel mai general pentru „a [se] juca" este *kridati.* Cuvîntul indică joaca animalelor, a copiilor şi a adulților. El serveşte, exact ca şi cuvîntul „joc" din limbile germanice, şi pentru mişcarea vîntului sau a valurilor. Poate însemna o țopăială sau un dans în general, fără o noțiune „joc" categorică. Prin această din urmă semnificație, *se* apropie mult de rădăcina *nrt,* care acoperă întregul domeniu al dansului si al spectacolului dramatic. *Divyati exprimă* în primul rînd jocul cu zarurile, dar înseamnă *şi „a [se]* juca" în general, „a glumi, *tiindeln*,* a *„păcăli".* Semnificația originară pare să fie „a arunca", căreia îi corespunde si cea de „a radia"[5]. In rădăcina *las-,* din care derivă *vilăsa* sîht reunite semnificațiile „a radia, a *apărea* brusc, a răsuna, a mişca încoace şi încolo, a [sej juca" şi „a face o *treabă"* în general, germanul *etwas treiben.* In substantivul *lila* (cu denominativul *lllayati), poate* cu semnificația de bază „a hîțîna încoace si încolo, a legăna", este exprimat mai ales factorul zglobiu, uşor, voios, futil al jocului, în plus, *lila* îl redă pe „ca si cum", adică redă aparenta, imitarea. Astfel, de pildă, *gajulîlayă* înseamnă textual: jocul cu elefantul, de-a elefantul, iar *găjendrallla* înseamnă textual: cineva al cărui joc este elefantul, cineva care înfățişează, *joacă,* un elefant, în toate aceste denumiri ale jocului, punctul de plecare semantic pare să fie cel al unei mişcări rapide, corelație care se regăseşte în multe alte limbi. Aceasta nu înseamnă, fireşte, că la început cuvintele au indicat în mod exclusiv o asemenea mişcare şi că abia mai rîrziu au fost adaptate la joc. Cuvintele cu înțelesul de „joc" în sanscrită nu sîht folosite pentru a exprima noțiunea de „competiție", care, cu toate că societatea indiană veche cunoştea competiții de tot felul, nu este reprezentată aproape deloc de o denumire specifică.
Amabilei lămuriri primite de la profesorul Duyvendak îi *datorez* cîteva date cu privire la exprimarea chineză a funcției *„joc".* Cuprinderea într-o singură denumire a tuturor activităților pe care am socotit că le putem clasifica în noțiunea „joc" lipseşte si aici. în prim-plan, se află cuvîntul *wan,* în care predomină noțiunile legate de jocul copiilor. El cuprinde în principal următoarele semnificații speciale: „a se ocupa cu ceva, a găsi desfătare în ceva, a se amuza cu fleacuri (engl: *to trifle),* a *zburda, a se* zben-

[4] A sta de glume *(germ.) (n.t.).*

[5] Facem abstracţie aia de raportul cu *dyu „cer* senin".

gui, a glumi". Serveşte şi pentru „a pipăi, a cerceta, a adulmeca, a umbla cu bibelouri", şi în sfîrşit şi pentru „a gusta lumina lunii". Punctul de plecare semantic pare să fie aşadar: a întreprinde ceva cu atenţie ludică, a fi adîncit în ceva în mod facil. Cuvîntul nu serveşte pentru jocul de îndemînare, pentru competiţie, pentru jocul de noroc sau pentru reprezentaţie.
Pentru aceasta din urmă, adică pentru jocul dramatic în toată regula, pentru spectacol, limba chineză foloseşte cuvinte care ţin de reprezentarea ideii de poziţie, situaţie, aşezare. Pentru tot ceea ce este competiţie, există un cuvînt distinct, *cheng, care* poate fi deci comparat perfect de bine cu grecescul *agon,* precum si *săi,* în mod expres pentru o competiţie organizată în vederea unui premiu.
Ca exemplu de exprimare a noţiunii de „joc" într-o limbă din domeniul aşa-numitei civilizaţii primitive sau a popoarelor primitive, sînt în măsură să descriu aici, graţie bunăvoinţei profesorului Uhlenbeck, situaţia întîl-nită în una dintre limbile algonkine, şi anume în limba *blackfoot.* Pentru tot ceea ce este joacă de copii, serveşte rădăcina verbală *koăni-.* Ea nu poate fi legată de numele unui anumit joc, ci înseamnă joacă de copii în general, fie o joacă spontană, fie o joacă organizată. De îndată ce este vorba de o activitate a unor adolescenţi sau a unor adulţi, joaca nu se mai numeşte *koăni-,* chiar dacă aceştia joacă acelaşi joc ca şi copiii, în schimb, *koăni-* se foloseşte în înţelesul erotic, îndeosebi cînd este vorba de relaţii nepermise. La exprimarea practicării unui anumit joc legat de reguli serveşte termenul general *kachtsi-.* Cuvîntul acesta este valabil atît pentru jocurile de noroc, cît şi pentru jocurile de îndemînare şi de putere. Aici, momentul semantic este cîştigul si întrecerea. Relaţia dintre *koăni-* şi *kachtsi-,* transpusă din domeniul substantival în cel verbal, seamănă aşadar, într-o oarecare măsură, cu cea dintre *paidia* şi *agon,* dar cu rezerva că jocurile de noroc, care pentru grec ţin de raxiţco, în blackfoot intră în noţiunea agonală. Pentru tot ceea ce se află în sfera magico-religioasă, dansuri şi solemnităţi, nu serveşte nici *koăni-,* nici *kachtsi-.* Limba blackfoot mai are apoi şi două cuvinte distincte pentru „a cîştiga", dintre care unul, *amots-,* se foloseşte atît pentru cîştigarea victoriei într-o cursă, într-o întrecere sau la un joc, cît şi în luptă, şi anume, în acest din urmă caz, cu sensul de „a face un măcel", în timp ce celălalt, *skits- (skets-)* este valabil numai la jocuri si la sport. Aşadar, după toate aparenţele, aici sfera pur ludică şi cea agonală se amestecă total. Apoi, mai există un cuvînt anume pentru „a pune rămăşag", *apska-.* Merită a fi subliniată posibilitatea de a se da unui verb semnificaţia accesorie de „nu în serios, ci în glumă", printr-un prefix, *kip-,* care înseamnă textual „un pic, numai un pic", de pildă: *âniu* = el spune, *kipaniu* = el spune în glumă, fără să creadă serios ceea ce spune. Privită în ansamblu, concepţia asupra noţiunii de „joc" în limba blackfoot, în ceea ce priveşte abstractizarea şi posibilitatea de exprimare, nu pare să fie prea departe de cea din limba elină, deşi nu este identică.
Aşadar, faptul că în limbile elină, indiană veche si chineză exprimarea noţiunii de competiţie în general este distinctă de noţiunea de „joc", în timp ce limba blackfoot trasează limita într-un mod întrucîtva diferit, ne-ar putea face să înclinăm spre părerea că Bolkenstein are totuşi dreptate si că această distincţie lingvistică ar corespunde unei deosebiri sociologice şi psihobiologice mai profunde între natura jocului si cea a competiţiei, împotriva acestei concluzii se ridică însă nu numai întregul material al culturii, care va fi prelucrat în cele ce urmează, dar şi faptul că, în această privinţă, limbilor citate mai sus le pot fi opuse o serie de alte limbi, destul de depărtate între ele, în care noţiunea de „joc" prezintă o concepţie mai largă, în afară de cele mai multe limbi europene moderne, cele spuse sînt valabile pentru limbile latină, japoneză şi cel puţin una dintre limbile semitice.
Ajutorul amabil al profesorului Rahder mi-a dat posibilitatea să fac cîteva observaţii referitoare la limba japoneză. Spre deosebire de limba chineză şi asemenea limbilor occidentale moderne, limba japoneză dispune de un singur cuvînt, foarte precis, pentru funcţia de joc în general, si de respectivul antonim, care indică seriozitatea. Substantivul *asobi* şi verbul *asobu* înseamnă: „joc în general, destindere, recreare, distracţie, excursie, amuzament, extravaganţă, joc de noroc, farniente, a zăcea nefolosit, a fi fără lucru". Serveşte şi pentru: „a juca ceva, a înfăţişa ceva, a imita". Vrednică de atenţie este semnificaţia *speling*[6] *play*[7]*,* adică mobilitatea restrânsă a unei roţi sau a altui organ de maşină[8], întocmai ca în olandeză sau în engleză[9]. Interesant este şi *asobu* în contextul „a studia sub conducerea cuiva, a studia undeva", ceea ce aminteşte de cuvîntul latinesc *ludus,* în înţelesul de şcoală. *Asobu* poate indica o luptă simulată, adică o luptă aparentă, dar nu o competiţie ca atare, prin urmare iarăşi o altă linie de demarcaţie între agon şi joc. în sfîrşit, *asobu,* comparabil aici cu cuvîntul chinezesc *wan,* se aplică si reuniunilor japoneze de ceai cu preocupări artistice, reuniuni în cursul cărora se admiră şi se apreciază obiecte de ceramică, în timp ce acestea trec din mînă în mînă. Relaţiile cu „a mişca repede, a străluci, a zburda" par să lipsească.
O determinare amănunţită a concepţiei japoneze a jocului ar trebui să ne ducă la o cercetare mai aprofundată a culturii japoneze decît este locul aici sau decît îmi este mie posibil să fac. Aici sînt de ajuns următoarele. Seriozitatea extraordinară a idealului de viaţă japonez se ascunde în spatele unei ficţiuni,

anume: că toate acestea nu sînt decît un joc. Aşa cum s-a întîmplat cu *la chevalerie* în Evul Mediu creştin, *buşido-ul* japonez s-a desfăşurat în întregime în sfera jocului, îmbrăcînd forme ludice. Limba păstrează această concepţie în *asobase-kotaba,*

«Joc *(ol.) (n.t.). ?Joc(engl.)(n.t.).*
[8] Este vorba de lărgimea golului dintre două piese care lucrează în contact *(n.t.).*
[9] Nu pot verifica dacă nu cumva este vorba aici de o influenţă a tehnicii engleze asupra limbii japoneze.
[10] Cavalerismul (/r.) *(n.t.).*

adică în limba curtenitoare (literal: limba de joc), care este folosită în relaţiile cu superiorii. Se presupune că membrii claselor sus-puse, în tot ceea ce fac, acţionează în mod exclusiv într-o manieră ludică. Forma curtenitoare pentru „el soseşte la Tokio", tradusă literal, sună: „el joacă sosirea la Tokio". Tot astfel, în loc de „am aflat că tatăl dumneavoastră a murit", se spune „am aflat că dumnealui tatăl dumneavoastră a jucat că moare". Acest mod de exprimare, dacă văd bine, este foarte apropiat de expresia olandeză, *u gelieve*[11]*,* sau de expresia germană *Seine Majestat haben geruht*[12]. Persoana sus-pusă este văzută într-o situaţie elevată, în care numai bunul ei plac o poate determina să acţioneze.
în opoziţie cu această învăluire a vieţii nobile în sfera jocului, limba japoneză cunoaşte o noţiune foarte pronunţată a seriozităţii, a ne-jocului. Pentru cuvîntul *majime,* găsim următoarele semnificaţii: „seriozitate, sobrietate, gravitate, solemnitate", dar şi: „calm, cinste, cuviinţă". Merge împreună cu cuvîntul pe care îl traducem „obraz", în cunoscuta expresie chinezească „a-si pierde obrazul"[13]. Folosit adjectival, poate însemna şi *„prozaic", matter of fact"*. Mai serveşte şi în expresii ca „e ceva serios", „fără glumă", „a luat în serios ceea ce în intenţie fusese glumă", în limbile semitice, după cum mi-a explicat regretatul profesor Wensinck, sfera semantică a jocului este dominată de rădăcina *la'ab,* alături de rădăcina, evident înrudită cu ea îndeaproape, *la'at.* Totuşi, aici, pe lîngă

[11] Fie-vă pe plac *(ol.),* în înţelesul de: binevoiţi *(n.t.).* — în stilul epistolar din zilele noastre, expresia este de cele mai multe ori înţeleasă greşit: ca şi cum persoana care binevoieşte să facă ceva ar fi subiectul locuţiunii verbale *a fi pe plac (n.a.).*
[12] Majestatea sa a binevoit *(germ.) (n.t.)* — Ce-i drept, ideea de *ruhen* (a se odihni) intervine aici pe al doilea plan, deoarece *geruhen* (a binevoi) nu are la origine nici o legătură cu *ruhen,* ci corespunde cuvîntului olandez medieval *roecken* (a fi îngrijorat); cf. ol. *roekeloos* (temerar) *(n.a.).*
[13] Un amănunt interesant: *„obraz"* în înţelesul de „onoare, demnitate" se regăseşte şi în limba română *(n.t.).*
[14] faptic, în fapt, de fapt *(engl.) (n.t.).*

semnificaţia „joc" în sensul propriu, este cuprinsă si cea de „rîs" şi de „ironie". Cuvîntul arab *la'iba* cuprinde în general ideea de „a juca, a păcăli, a tachina". Cuvîntul ebraico-arameean *la'ab* înseamnă „a rîde" şi „a-şi bate joc", în limbile arabă şi siriană, se adaugă acestei rădăcini si sensul de „a se îmbăia" (un sugar), care trebuie înţeles poate ca „a sufla balonaşe din salivă", aşa cum face copilul foarte mic, ceea ce se poate considera foarte bine ca fiind un joc. Sensurile „a rîde" şi „a [se] juca" merg împreună şi în cuvîntul ebraic *sahaq.* Apoi, mai este de remarcat sensul de „a cînta la un instrument muzical", pe care cuvîntul arab *la'iba* îl are comun cu cîteva limbi europene moderne. Punctul de pornire al exprimării noţiunii de „joc" nu pare să se afle, în grupul limbilor semitice, pe acelaşi teren ca în limbile studiate anterior. Vom reveni asupra unor date din limba ebraică, foarte importante pentru identitatea agonalului cu ludicul.
Intr-un ciudat contrast cu limba elină, cu exprimarea ei variată şi eterogenă a funcţiei „joc", limba latină nu are de fapt decît un singur cuvînt, care exprimă întregul domeniu „joc" şi „a juca": *ludus, ludere,* iar *lusus* nu este decît un derivat al lui. Mai există şi *iocus, iocari,* dar cu înţelesul specific de „glumă, şotie". De fapt, în latina clasică, cuvîntul acesta nu înseamnă „joc". Fundamentul etimologic al lui *ludere,* cu toate că termenul poate fi folosit şi pentru zbenguiala peştilor, pentru zborul jucăuş al păsărilor, pentru clipoceala apei, nu pare să fie situat în domeniul mişcării rapide, aşa cum este cazul cu multe cuvinte care înseamnă „joc", ci mai degrabă în cel al neseriozităţii, al aparenţei, al ironiei. *Ludus, ludere* cuprinde jocul copiilor, destinderea, competiţia, reprezentaţia liturgică şi în general pe cea scenică, jocul de noroc; în expresia *lares ludentes,* înseamnă „a dansa". Noţiunea „a lua înfăţişarea de" pare să se afle în prim-plan. Compusele *alludo, colludo, illudo* merg şi ele, toate, în direcţia irealului, amăgitorului. De această bază semantică se depărtează *ludi,* în înţelesul de „jocuri publice", care au ocupat un loc atît de important în viaţa romană, şi *luduş,* în înţelesul de „şcoală", cel dintîi pornind de la sensul de „competiţie", iar al doilea de la cel de „exerciţiu".
Este ciudat că *ludus, ludere,* ca termen general pentru „joc, a juca", nu numai că n-a trecut în limbile romanice, dar, după cum văd, nici n-a lăsat urme în ele. în toate limbile romanice, si se pare că încă dintr-o perioadă timpurie, termenul specific *iocus, iocari* şi-a extins semnificaţia la cea de „joc, a juca" şi l-a înlocuit cu totul pe *ludus, ludere.* Formele sînt: în franceză *jeu, jouer;* în italiană *giuoco, giocare;* în portugheză *jogo, jogar;* în română *joc, a juca*[15]*;* în spaniolă *juego, jugar*[16]*.* Nu interesează aici dacă dispariţia lui *luduş* s-a datorat unor

cauze fonetice sau unora semantice.
Amploarea posibilităților de exprimare a cuvîntului „joc" în limbile europene moderne este în general neobişnuit de mare. Atît în limbile romanice, cît si în cele germanice, vedem cuvîntul „joc" extins la fel de fel de noțiuni de mişcare sau acțiune, care nu au nimic de-a face cu jocul, în sensul formal mai strict. Astfel de pildă, aplicarea termenului „joc, joacă" la mobilitatea restrînsă a pieselor unui mecanism este comună limbilor franceză, italiană, spaniolă[17], engleză, germană, olandeză şi — aşa cum am menționat mai sus — japoneză. Face impresia că noțiunea „joc" acoperă treptat o sferă tot mai mare, mult mai mare decît cea a lui rococo *(paizo)* şi chiar a lui *ludere* şi în care semnificația ei specifică se dizolvă, ca să spunem aşa, în general în cea de acțiune sau de mişcare uşoară. Fenomenul se poate observa în mod deosebit de limpede în limbile germanice.
Grupul de limbi germanice nu are, cum s-a arătat mai sus, nici un cuvînt comun pentru „joc" si „a [se] juca". Aşadar, ca noțiune generală se pare că nu era conceput încă în presupusa perioadă paleogermanică. Dar de îndată

[15] Autorul face abstracție (credem că din cauza unei informări incomplete) de distincția existentă în limba română între cuplul *joc* şi *a juca* şi cuplul *joacă* şi *a se juca* («.(.).
[16] Tot aşa si cuvintele corespunzătoare din limbile catalană, provensală şi retoromană.
[17] Şi limbii române *(n.t.).*

ce fiecare ramură lingvistică germanică foloseşte un cuvînt pentru „joc, a [se] juca", aceste cuvinte evoluează semantic după linii absolut identice, sau, poate mai exact, atunci acelaşi grup de noțiuni, extins si uneori în aparență eterogen, apare ca fiind cuprins în acel termen.
In foarte puținul ce ni s-a transmis din limba gotică, adică nu mult mai mult decît un crîmpei din Noul Testament, nu se întîlneşte nici un cuvînt pentru „joc", dar din traducerea Evangheliei după Marcu, cap. 10, vs. 34: mi ejiTtai^otKTiv ama» *(kai empaixousin auto)* „şi-L vor batjocori" prin *jah bilaikand ina,* rezultă foarte categoric că limba gotică exprima ideea de „a juca" prin acelaşi *laikan* care a furnizat în limbile scandinave termenul general pentru „a juca" şi care este reprezentat cu acelaşi înțeles şi în engleza veche, şi în grupul german. Chiar în limba gotică, *laikan se* întîlneşte numai în înțelesul de „a sări". Am spus anterior că semnificația fundamentală concretă a unor cuvinte folosite pentru „joc" este cea de mişcare rapidă[18]. Poate că e mai corect să spunem: de mişcare vie, ritmică. Aşa este dată în dicționarul lui Grimm semnificația de bază a substantivului german *Leich,* ale cărui semnificații secundare sînt situate în sfera jocului, în timp ce semnificațiile concrete ale cuvântului anglo-saxon *lâcan* sînt *to swing, wave about*[19] ca o corabie pe valuri, cuvîn-tul putînd fi folosit şi pentru a desemna zborul jucăuş al păsărilor şi pîlpîiala flăcărilor. Apoi, *lac* şi *lâcan,* ca şi cuvintele din limba norvegiană veche *leikr* si *leika,* servesc pentru tot felul de jocuri, de dansuri şi de exerciții corporale, în limbile scandinavice mai tinere, *lege, leka* păstrează aproape exclusiv înțelesul de „joc, a [se] juca"[20].

[18] Să ne amintim de ipoteza lui Platon că jocul şi-ar avea originea în nevoia puilor de animale de a sări, *Legile II,* 653.
[19] A oscila, a se legăna *(engl.) (n.t.).*
[20] Cuvîntul norvegian vechi *leika* are, ca şi cuvîntul olandez *spelen* (a [se] juca), o arie semantică extraordinar de largă.

Se foloseşte şi pentru: a se mişca liber, a apuca, a efectua, a trata, a se ocupa cu ceva sau a-şi trece vremea cu ceva, a se exercita în ceva.
Proliferarea rădăcinii *spel* în limbile grupului german devine foarte clară datorită articolelor foarte amănunțite *Spiel* si *spielen* din *Deutsches Worterbuch,* voi. X, l, 1905, de M. Heyne c.s. Cu privire la contextul semantic al cuvîntului „joc", frapează în primul rînd următoarele, în limba olandeză se poate *een spelletje doen[2]*,* în limba germană se poate *ein Spiel treiben[22],* dar verbul corect corespunzător este chiar *a juca. Jucăm* un *joc.* Cu alte cuvinte: pentru a exprima natura activității, noțiunea conținută în substantiv trebuie repetată, pentru a putea servi ca verb de acțiune. Aceasta înseamnă, după toate aparențele, că natura acțiunii este atît de deosebită si de autonomă, încît — ca să spunem aşa — se sustrage genurilor de activitate obişnuite; *a juca* nu înseamnă *a face,* în sensul obişnuit. Un alt punct important este următorul. Reprezentarea „a [se] juca" are neîncetat, în mintea noastră (toate acestea sînt valabile la fel de bine pentru *jouer* şi *to play,* ca şi pentru *spelen* si *spielen),* tendința evidentă de a slăbi, pînă la a deveni o noțiune exprimînd în general o anumită activitate, care nu pare să mai aibă din joc, în sensul mai strict, decît una singură dintre diferitele lui însuşiri, si anume fie nuanța unei anumite facilități, fie cea a unei anumite încordări şi periculozități, sau cea a unei alternări, ori a unei anumite opțiuni libere. Am mai vorbit despre faptul că termenul „a juca" serveşte tot timpul pentru a desemna o libertate de mişcare cu caracter restrîns. Cu prilejul devalorizării florinului, preşedintele Băncii Olandeze a spus, bineînțeles fără intenția de a fi poetic sau spiritual: „Pe un teren atît de limitat ca acela care a mai rămas pentru etalonul-aur, etalonul-aur nu mai poate juca"[23]. Expresii ca „a avea joc liber", „a juca pînă la capăt", „este ceva în joc" dovedesc, toate, această deplasare a noțiunii de „joc" înspre imprecizine. Aici nu este atîta vorba de un transfer conştient al noțiunii în alte

[21] Face un mic joc *(ol.s) (n.t).*
[22] Face un joc *(germ) (n.t).*

[23] în sensul: nu mai poate avea joc, nu mai poate prezenta fluctuații *(n.t).*

reprezentări decît cele propriu-zise ale unei acțiuni ludice, cît de o autodizolvare, ca să spunem așa, a noțiunii într-o ironie inconștientă. Nu este, probabil, o întîmplare că în germana medievală *spil* și compusele lui au fost folosite cu atîta tragere de inimă în limba misticilor. Merită atenție și faptul că Immanuel Kant utilizează atît de des termeni ca *Spielen der Einbildung, Spiel aer Ideen, das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen*[2]*.

înainte de a trece la a treia rădăcină care exprimă în limbile germanice noțiunea de „joc", este cazul să precizăm că si limba engleză veche (sau anglo-saxonă) a cunoscut, pe lîngă *lac* și *plega,* cuvîntul *spelian,* dar exclusiv în sensul specific de „a înfățișa pe altul, a reprezenta", *vicem gerere*[25]. Cuvîntul acesta este folosit, de pildă, cu privire la țapul care a luat locul lui Isaac. Este o semnificație pe care o regăsim în termenul olandez *spelen,* dar aici nu în prim-plan. Relația pur gramaticală dintre cuvîh-tul englez vechi *spelian* si termenul general „a [se] juca" din grupul german poate fi neglijată aici[26].

Cuplul englez *play, to play*[27] merită, din punct de vedere semantic, o atenție deosebită. Provine din anglo-saxonul *plega, plegan,* care înseamnă în principal „joc, a juca", iar în subsidiar și „mișcare rapidă, gest rapid, strîngere de mînă, bătaie din palme, a cînta la un instrument muzical", deci numai acțiuni concrete. Engleza mai recentă mai păstrează o bună parte din această semnificație mai largă; cf. de pildă la Shakespeare, *Richard al lll-lea,* actul IV, scena 2:

[24] Jocurile închipuirii, jocul ideilor, întregul joc dialectic al ideilor cosmologice *(germ.) (n.t.).*
[25] A tine locul *(lat.) (n.t.).*
[26] Forma *spel* în cuvintele olandeze *kerspel* (= parohie) și *dingspel (=* pomelnic) este privită de obicei ca ținînd de o rădăcină *speli-,* în olandeză *spellen (=* a silabisi), care a dat si în germană cuvîntul *Beispiel (=* exemplu) și în engleză cuvintele *speli (=* silabisire) și *gospel* (= evanghelie) și care este considerată ca diferită de *spel* (= joc).
[27] Joc, a juca *(engl.) (n.t.).*

Ah! Buckingham, now do l play the touch
To try if thou be current gold indeed[2]*.

Formal, acestui cuvînt englez vechi *plegan* îi corespunde întocmai cuvîntul saxon vechi *plegan,* cuvîntul german vechi *pflegan,* cuvîntul frizon vechi *plega.* Toate aceste cuvinte, din care se trag direct cuvîntul olandez *plegen* si cuvîntul german actual *pflegen,* sînt situate, în ceea ce privește semnificația lor, în sfera abstractă. Ca semnificație primitivă, vine în prim-plan: „a răspunde de, a se expune primejdiei sau riscului pentru ceva sau pentru cineva"[29]. Pe aceeași linie urmează: „a se obliga, a veghea, a se îngriji de, a îngriji". *Plegen* indică „executarea de acțiuni sacre, slavă, mulțumire, doliu, muncă, dragoste, vrăjitorie, drept... și joc"[30]. Se situează, așadar, în bună parte, în sfera sacrală, juridică si etică. Pînă acum, din pricina deosebirii de sens, s-a admis de cele mai multe ori că *to play (=* a juca) si cuvîntul olandez *plegen* provin dintr-o formă fundamentală diferită, deși omo-nimă. Dacă cercetăm problema mai îndeaproape, constatăm că ambele cuvinte par să evolueze, unul pe linia concretă, celălalt pe cea abstractă, dar dintr-o sferă semantică aflată foarte aproape de cea a jocului. Am putea-o numi sfera ceremonială. Printre cele mai vechi semnificații ale cuvîntului *plegen,* se numără și „a sărbători"

[28] Ah, Buckingham, acum trebuie să joc atingerea, /Ca să încerc dacă ești curat *(engl.) (n.t.).*
[29] Cf. Franck-Van Wijk, *Etymologisch Woordenboek der Neder-landsche taal*[2]. (Dicționarul etimologic al limbii olandeze[2]), Haga, 1912, s.v. *plegen; G.* J. Boekenoogen și J. H. van Lessen, *Woordenboek der Nederlandsche taal* (Dicționarul limbii olandeze), XH, I, idem.
[30] Hadewych, XL, 7, ed. Johan Snellen, Amsterdam, 1907, pp. 49, urm.: *Der minnen ghebruken dat es een spel / Dat niemant wd ghetonen en mach, / Ende al mocht dies pleghet iet toenen wel, /Hine const verstaen dies noeit en plach*
(Obiceiurile dragostei sînt un joc / Pe care nimeni nu vrea și nu poate să-l înfățișeze, / Și chiar dacă s-ar încumeta să arate din acest joc ceva, / Să-i înțelegi meșteșugul nu este niciodată o joacă). Aici, *plegen* poate n privit fără nici un risc ca absolut sinonim cu „a [se] juca".

sărbătorile și „a etala" lux. Tot aici intră si cuvîntul olandez *plechtig* (= solemn). Cuvîntului olandez *plicht* (= datorie, îndatorire) îi corespunde formal cuvîntul anglo-saxon *plihP*[1]*,* din care se trage cuvîntul englez *plight,* dar acesta înseamnă în primă instanță „primejdie" și în subsidiar „eroare (confuzie), vină, blam", apoi *pledge, engagement*[32]. Verbul *plihtan* înseamnă „a expune la primejdii, a compromite, a îndatora". Din cuvîntul germanic *plegan,* latina medievală timpurie îl preia pe *plegium,* care trece și el în franceza veche ca *pleige* si în engleză ca *pledge.* Cea mai veche semnificație a acestuia din urmă este *„zălog,* ostatic, garanție", apoi mai înseamnă *gage ofbattle*[33]*,* adică „rămășag, *miză",* și în cele din urmă „ceremonia cu care se pecetluiește îndatorirea: consumarea în comun a băuturii", de unde „toast, făgăduială, legămînt"[34].

Cine ar putea tăgădui că prin reprezentarea ideii de competiție, provocare, primejdie etc. se ajunge foarte aproape de noțiunea de „joc"? Jocul și primejdia, hazardul periculos, isprava, toate se află alături unele de altele. Am fi înclinați să tragem concluzia: cuvîntul *plegen,* cu toate derivatele sale, atît cele referitoare la joc, cît și cele

referitoare la datorie etc., țin de sfera în care „se află ceva în joc".
Cele spuse aici ne duc înapoi la raportul jocului cu competiția și cu lupta în general, în toate limbile germanice, şi nu numai în acestea, cuvîntul „joc" serveşte în mod regulat şi pentru lupta serioasă cu armele. Poezia anglo-saxonă, ca să ne mulțumim cu un singur exemplu, este plină de întorsături de frază care exprimă acest lucru. Lupta se numeşte *headb-lâc, beadu-lâc,* jocul luptei, *âsc-plega,* jocul cu lancea etc. în aceşti compuşi, avem de-a face fără îndoială cu comparații poetice, cu un transfer

[31] Precum și *pleoh,* în frizona veche *ple (*= primejdie).
[32] Zălog, obligație *(engl.) (n.t.).*
[33] Gajul bătăliei *(engl.) (n.t.).*
[34] Cf. *pledge,* în aceste din urmă semnificații, anglo-saxonul *baedeweg, beadoweg = poculum certaminis, certamen* „pocalul întrecerii, întrecere".

conştient al noțiunii de „joc" în noțiunea de „luptă". Acelaşi lucru mai poate fi valabil, deşi mai puțin limpede, cu privire la *Spilodun ther Vrankon* „Aici au jucat francii", din *Cîntarea lui Ludovic,* vechea epopee germană, care cîn-tă izbînda repurtată asupra normanzilor la Saucourt, în anul 881, de regele vest-franc Ludovic al III-lea. Totuşi, ar însemna să ne pripim dacă ne-am închipui că folosirea cuvîntului „joc" pentru lupta serioasă nu este decît o simplă metaforă poetică. Aici, trebuie să ne deplasăm într-o sferă de idei primitivă, unde lupta serioasă cu armele, ca şi competiția, sau agonul, care se poate întinde de la cele mai futile jocuri mărunte pînă la lupta sîngeroasă şi mortală, sînt cuprinse, dimpreună cu jocul propriu-zis, toate laolaltă, într-o reprezentare primară a unei încercări reciproce a norocului, legată de anumite reguli. Astfel privită, aplicarea cuvîntului „joc" unei lupte pierde aproape cu totul caracterul de metaforă conştientă. Jocul este luptă, iar lupta este joc. Această concepție a corelației semantice cunoaşte o ciudată ilustrare într-un citat din Vechiul Testament, la care am mai făcut aluzie cînd am vorbit despre noțiunea de „joc" în limbile semitice, în Cartea a Il-a a Regilor, cap. 2, vs. 14, Abner îi spune lui loab: „Să se scoale tinerii şi să joace înaintea noastră!" *(Surgant pueri et ludant coram nobis).* Vin cîte doisprezece de fiecare parte; se ucid toți unii pe alții, iar locului unde au căzut i se dă un nume cu sonoritate eroică. Nu ne interesează dacă povestea este o legendă etimologică, menită să explice un nume topografic, sau dacă are un sîmbure istoric. Ceea ce ne interesează este că această acțiune se numeşte „joc" şi că nu se spune defel: dar de fapt n-a fost un joc. Traducerea *ludant,* „să joace", e absolut impecabilă: limba ebraică foloseşte aici o formă a rădăcinii *sahaq,* care înseamnă în primul rînd „a rîde", apoi „a face ceva în glumă", dar şi „a dansa"[35]. Aici, nu este vorba de

[35] *Septuaginta* spune: 'AvacmiTcoaav 6r) т<x 7tai5dtpta KOti 'toiţâ-Koaav evrânov f|fiâ>v *(Anastetosan de ta paidaria kai paizatosan enopion hemon).*

un transfer poetic: o astfel de luptă era un joc. *A fortiori,* prin urmare, nu avem motive să facem distincție între competiție, aşa cum o întîlnim pretutindeni ca sferă no-țională (cultura elină nu este cîtuşi de puțin singură în această privință)[36] si joc. Şi mai decurge de aici încă o concluzie. Dacă cele două categorii, lupta şi jocul, sînt neseparate în cultura arhaică, atunci asimilarea vînătorii cu jocul, aşa cum apare ea pretutindeni în limbă si în literatură, nu mai are nevoie de altă explicație.
Cuvîntul *plegan* ne-a dovedit că termenul folosit pentru joc poate să treacă în sfera ceremonialului, în această privință, ne stau mărturie, într-un mod foarte ciudat, cuvintele olandeze medievale *huweleec, huweleic, azi huwelijk* (= căsătorie), *feestelic (*= serbare, sărbătoare) si *vechtelic (*= luptă) şi cuvîntul frizon vechi *fyuchtleek,* formate, toate, din rădăcina *leik,* comentată mai sus şi care a furnizat în limbile scandinavice termenul general pentru „joc", în forma ei anglo-saxonă, *lac, lâcan* înseamnă „a juca, a sări, a mişca ritmic", dar şi „sacrificiu, ofrandă, danie în general, favoare", chiar şi „generozitate". Punctul de pornire se află aici probabil în noțiunea de „dans sa-crificial solemn", aşa cum a presupus şi Grimm[37]. Ipoteza este confirmată în mod deosebit de *ecgalâc* şi *sveorda-lâc,* dansul săbiilor.
Inainte de a încheia cercetarea lingvistică a noțiunii de „joc", este cazul să mai discutăm despre cîteva aplicații speciale ale termenului „joc" în limbă în general, în primul rînd, despre folosirea cuvîntului „a juca" pentru „a cînta dintr-un instrument". Am mai arătat că această semnificație este comună termenului arab *la'iba* şi cîtor-

[36] Fie spus în treacăt că întrecerile ciudate dintre Thor şi Loki, la Utgardaloki, *Gylfaginning, 95,* se numesc *Leika.*
[37] *Deutsche Mythologie* (Mitologia germană), ed. E. H. Meyer, I, Gottingen, 1875, p. 32; cf. Jan de Vries, *Altgermanische Reli-gionsgeschichte* (Istoria religiei germanice vechi), I, Berlin, 1934, p. 256, si Robert Stumpfl, *Kultspiele Aer Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas* (Jocurile cultuale ale vechilor germani ca origine a teatrului medieval), Bonn, 1936, pp. 122-l23.

va limbi europene, anume celor germanice, care, încă din-tr-o perioadă mai veche, desemnau măiestria instru-mentală în general cu ajutorul unui termen folosit pentru „a juca"[38]. Dintre limbile romanice, se pare că numai franceza cunoaşte *jouer* şi *jeu* cu acest înțeles[39], ceea ce ar putea fi o indicație că aici „este în joc" o influentă

germanică. Limbile elină şi latină nu cunosc termenul cu acest înțeles, dar cîteva limbi slave da, acestea din urmă probabil prin preluarea lui din germană. Faptul că în olandeză cuvîntul *speelman*[40] a ajuns să însemne îndeosebi „muzicant" nu trebuie să aibă neapărat legătură cu cele spuse anterior; *speelman* corespunde direct cuvintelor *ioculator* (lat.) şi *jongleur* (fr.), care si-au apropiat semnificația pe de o parte de cea de „poet-cîntăreț", iar pe de alta de cea de „muzicant", şi în cele din urmă de cea de „saltimbanc care face acrobații cu cuțite sau cu mingi".
Este cît se poate de evident că mintea omului înclină să includă muzica în sfera jocului. Activitatea muzicală poartă în ea însăşi aproape toate semnalmentele formale ale jocului: activitatea se desfăşoară înlăuntrul unui teren delimitat, este susceptibilă de repetare, se caracterizează prin ordine, ritm, alternanță şi îi sustrage pe auditori şi pe executanți din sfera „obişnuită", cu un sentiment de voioşie, care îşi păstrează tonul desfătător şi înălțător chiar si în cazul unei muzici sumbre. Ar fi întru totul de la sine înțeles să cuprindem în joc orice fel de muzică. Dacă observăm însă că *a juca = a face muzică* nu se aplică niciodată la cînt (această aplicare pare să fie uzuală numai în cîteva limbi), atunci devine mai probabilă ipoteza

[38] Limba frizonă modernă face distincție între *boartsje* cînd se vorbeşte despre joaca de copii si *spylje* cînd se vorbeşte despre instrumente, acest din urmă termen fiind probabil preluat din olandeză.
[39] Limba italiană foloseşte termenul *sonare,* iar limba spaniolă *tocar.*
[40] Tradus literal, termenul înseamnă „om de joc", înțelesul lui actual este „muzicant, lăutar" *(n.t.).*

că aici momentul de legătură dintre „joc" şi „iscusință instrumentală" trebuie căutat în noțiunea de „mişcare rapidă, abilă, regulată, a mîinilor".
Apoi, mai trebuie pusă în discuție încă o aplicare a cuvîntului „joc", şi anume o aplicare care se bucură de aceeaşi răspîndire generală şi care este la fel de evidentă ca şi identificarea jocului cu lupta, anume cea a jocului în sensul erotic. Aproape că nu mai este nevoie să ilustrăm cu prea multe exemple cît de uşor poate fi folosit în limbile germanice cuvîntul „a [se] juca" în înțeles erotic. Cuvintele olandeze *speelkind*[*1], *aanspelen*[*2] la cîini, *minnespel®* nu sînt decît cîteva exemple din multe. Cuvintele germane *Laich, laichen* (= icre, a depune icre), cuvîntul suedez *hka,* la păsări, reprezintă acelaşi *laikan,* a [se] juca, despre care am mai vorbit. Cuvîntul sanscrit *kridati,* a [se] juca, serveşte ades în înțeles erotic: *krlda-ratnam,* giuvaerul jocurilor, este un termen pentru „coit". De aceea şi Buytendijk numeşte jocul dragostei „cel mai pur exemplu dintre toate jocurile, care prezintă în modul cel mai limpede toate semnalmentele lui"[44]. Aici, trebuie să facem însă o distincție precisă. După toate aparențele, de fapt nu actul pur biologic al împerecherii în sine este desemnat de mintea creatoare de limbă drept joc. Acestuia nu i se pot aplica nici semnalmentele formale, nici cele funcționale, ale jocului, în schimb, pregătirea şi preambulul lui, calea către el sînt de cele mai multe ori pline cu tot felul de momente ludice. Anume, cele spuse sînt valabile cu privire la cazurile în care unul dintre sexe trebuie să-l cîştige pe celălalt în vederea împerecherii.
Elementele dinamice ale jocului, despre care vorbeşte Buytendijk: crearea de obstacole, surpriza, poza, elemen-

[41] Traducere literală: „copil [rezultat] din joc", înseamnă: „copil nelegitim" *(n.t.).*
[42] Traducere literală: „a înjuca". înseamnă: „a se împerechea"
(n.t.).
[43] Jocul dragostei *(ol.) (n.t.).*
[44] Loc. *cit.,* p. 95; cf. pp. 27-28.

tul de tensiune, toate fac parte *din flirt* şi *wooing*[*5]. Totuşi, nici aceste funcții nu pot fi încă privite ca un joc închis, în sensul cel mai strict al cuvîntului. Abia în paşii de dans si în ostentația păsărilor îşi găseşte expresie un element ludic clar. Dezmierdările în sine mai au în foarte mică măsură acest caracter, si am ajunge pe un făgaş greşit dacă am include coabitarea însăşi, ca joc al dragostei, în categoria jocului. Semnalmentele formale ale jocului, aşa cum am socotit că trebuie să le formulăm, nu sînt împlinite de faptul biologic al împerecherii. Limba face chiar, de regulă, o distincție categorică între „împerechere" si „jocul dragostei". Cuvîntul *a [se] juca* se aplică îndeosebi relațiilor amoroase care ies din cadrul normei sociale. Limba blackfoot foloseşte, cum am văzut, acelaşi cuvînt *koăni* pentru joacă (a copiilor) în general şi pentru acțiunile amoroase nepermise. Dacă privim bine lucrurile, se pare că tocmai cu privire la semnificația erotică a cuvîntului *a [se] juca,* în ciuda răspîndirii lui generale şi cu toate că este atît de curentă, trebuie să vorbim despre o metaforă tipică si conştientă.
Valoarea noțională a unui cuvînt în limbă este determinată în acelaşi timp şi de cuvîntul care exprimă noțiunea antonimă. Antonimul jocului este pentru noi *seriozitatea,* dar si, într-un sens mai special, *munca,* în timp ce antonimul *seriozității* poate fi *şi gluma* sau *toana.* Antonimia complementară joc-seriozitate nu este exprimată în toate limbile în mod atît de complet prin două cuvinte de bază ca în limbile germanice, unde *ernst* în grupul german, olandez şi englez corespunde întocmai, ca folosire şi ca sens, cu scandinavicul *alvara.* La fel de categoric este exprimată antonimia în elină: cmouSTi-TOxtSux. Alte limbi au pentru antonimul *jocului* o denumire adjectivală, dar le lipseşte cu totul sau aproape cu totul un substantiv.

[45] Flirt, curtare *(engl.) (n.t.)* — Pentru *wooing,* limba olandeză nu are un termen echivalent; *vrijen* nu-i mai corespunde, cel

puțin în olandeza actuală *(na).*

Aceasta înseamnă că abstractizarea noțiunii nu a fost dusă complet pînă la capăt. Limba latină dispune de adjectivul *serius,* dar nu dispune de un substantiv corespunzător. *Gravis, gravitas* pot însemna „serios" şi „seriozitate", dar nu sînt specifice pentru această noțiune. Limbile romanice continuă să se descurce cu ajutorul unui derivat al adjectivului: în italiană *serietă,* în spaniolă *seriedad.* Franceza substantivează de nevoie noțiunea: *seriosite* nu are, ca termen, decît o viață palidă.
La ojtoxiSfi, punctul de pornire semantic se află în semnificația „zel", „iuțeală", la *serius* poate în „greu", cuvînt cu care este socotit a fi înrudit. Cuvîntul germanic creează mai multe dificultăți. Ca semnificație de bază a lui *ernest, ernust, eornost,* contează de obicei „luptă". Intr-adevăr, în unele cazuri, *ernest* poate însemna pur şi simplu „luptă". Este însă îndoielnic dacă termenul norvegian vechi *orrus-ta (proelium* = bătălie) si termenii englezi vechi *ornest* (duel, luptă singulară) şi *pledge* (zălog, provocare la duel), care în engleza de mai tîrziu s-au suprapus formal pe *earnest,* oricît de perfect ar intra toate aceste semnificații în acelaşi context, se bazează pe aceeaşi tulpină etimologică pe care se bazează şi *eornost.*
în general, sîntem poate îndreptățiți să tragem concluzia că termenii pentru *seriozitate,* fie în greceşte, în germanică sau aiurea, reprezintă un efort secundar al limbii de a exprima, în opoziție cu noțiunea generală de „joc", pe cea de „ne-joc". Această exprimare a fost găsită apoi în sfera „zel, tensiune, osteneală", cu toate că acestea, în sine, puteau fi, toate, legate şi de joc. Apariția unui termen *seriozitate* înseamnă că noțiunea „joc", ca o categorie generală autonomă, a devenit pe de-a-ntregul conştientă. De aceea, tocmai limbile germanice, care au conceput noțiunea de „joc" în mod atît de deosebit de larg si de categoric, au numit şi opusul ei în mod la fel de energic.
Dacă, făcînd abstracție de problema lingvistică, considerăm cuplul de noțiuni joc-seriozitate ceva mai îndeaproape, constatăm că în el cei doi termeni nu sînt de egală valoare. *Joc* este aici termenul pozitiv, iar *seriozitate* cel negativ. Conținutul semantic al termenului *seriozitate* este determinat şi epuizat prin negarea jocului: *seriozitatea* este *ne-joc,* şi altceva nimic. Conținutul semantic al cuvîntului *joc,* în schimb, nu este cîtuşi de puțin definit sau epuizat prin *ne-seriozitate. Jocul* este ceva specific. Noțiunea de *joc* ca atare este de un ordin superior celei de *seriozitate.* Pentru că *seriozitatea* încearcă să excludă *jocul,* dar *jocul* poate foarte bine să includă în el *seriozitatea.*
Cu această reînnoită rememorare a caracterului foarte autonom şi primar al jocului, putem trece la considerarea elementului ludic al culturii ca fenomen istoric.

III. JOCUL ŞI COMPETIȚIA CA FUNCȚII CREATOARE DE CULTURĂ

Prin „elementul ludic al culturii" nu vrem să înțelegem aici că printre diferitele activități ale vieții culturale jocurile ocupă un loc important şi nici că printr-un proces evolutiv cultura ar proveni din joc, în aşa fel încît ceva care la origine a fost joc s-a prefăcut mai tîrziu în ceva care n-a mai fost joc şi poate să ia numele de cultură. Reprezentarea care se desfăşoară în cele ce urmează este aceasta: cultura apare în formă de joc, cultura la început este jucată. Chiar si activitățile care sînt orientate direct spre satisfacerea unor nevoi ale vieții, ca de pildă vînătoarea, caută bucuros, în societatea arhaică, forma ludică. Viața socială îşi capătă veşmântul cu forme superbiologice, care îi conferă o valoare superioară, în chip de jocuri, în acele jocuri, comunitatea îşi exprimă interpretarea ei privitoare la viață şi la lume. Această aserțiune nu trebuie înțeleasă aşadar în sensul că jocul se permută sau se preface în cultură, ci mai degrabă în sensul că, în fazele ei originare, cultura are caracterul unui joc, că este înfățişată în formele şi în starea de spirit ale jocului, în dubla unitate a culturii şi a jocului, jocul este faptul primar, perceptibil în mod obiectiv, determinat în mod concret, în timp ce cultura nu este decît calificarea care face ca judecata noastră istorică să adere la cazul dat. Această concepție se află foarte aproape de cea a lui Frobenius, care, în lucrarea sa *Kulturgeschichte Afrikas*[1], vorbeşte despre devenirea culturii *als eines aus dem natttr-lichen „Sein" aufgestiegenen „Spieles"*[2]. Totuşi, după păre-

[1] P. 23.
[2] Ca despre un „joc" ivit din „existența" firească *(germ.) (n.t.).*

rea mea, această raportare a culturii la joc este concepută de Frobenius în mod prea mistic si este definită prea vag. El omite să arate cu degetul elementul ludic în faptele de cultură.
în procesul evolutiv al unei culturi, relația dintre joc şi ne-joc, presupusă a fi originară, nu rămîne neschimbată. In general, cînd cultura înaintează, elementul ludic trece pe ultimul plan. De cele mai multe ori, îl găsim transferat în bună parte în sfera sacrală sau cristalizat în înțelepciune şi în poezie, în viața juridică, în formele vieții de stat. Arunci, calitatea „joc" dispare, de obicei, cu totul în fenomenele de cultură. Totuşi, în orice moment instinctul de a juca se poate repune în vigoare cu toată forța, chiar şi în formele unei culturi foarte evoluate,

antrenînd atît individul, cît şi masele, în iureşul unui joc uriaş.
Se înţelege de la sine că relaţia dintre cultură şi joc trebuie căutată mai cu seamă în formele superioare ale jocului social, acolo unde îşi duce el existenţa în acţiunea ordonată a unui grup sau a unei comunităţi, sau a două grupuri unul faţă de celălalt. Jocul de unul singur nu devine rodnic pentru cultură decît într-o măsură restrîn-să. Am arătat mai sus că toţi factorii de bază ai jocului, chiar si cei ai jocului în colectiv, sînt reprezentaţi chiar şi în viaţa animalelor. Ei sînt: lupta, spectacolul, provocarea, ostentaţia exhibiţionistă, simularea, regula restrictivă. Extrem de ciudat este faptul că tocmai păsările, atît de depărtate de om din punct de vedere filogenetic, au atîtea elemente comune cu omul: găinile sălbatice execută dansuri, ciorile organizează zboruri competiţionale, păsările paradisului şi altele îşi împodobesc cuibul, păsările cîntătoare creează melodii. Aşadar, competiţia şi reprezentaţia, ca divertismente, nu *provin din* cultură, ci o *precedă.*
Jocul în colectiv are, în majoritate, caracter antitetic, îl se joacă de cele mai multe ori „între" două partide. Dar nu neapărat. Un dans, un cortegiu, un spectacol pot fi foarte bine lipsite cu totul de acest caracter antitetic. Antitetic, în sine, nu înseamnă încă antagonic, sau agonai, sau agonistic. Un cuplet dialogat, cele două jumătăţi ale unui cor, un menuet, partidele sau stimele unui ansamblu muzical, jocurile cu caracter de ştafetă, atît de importante în etnografie, sînt exemple de jocuri antitetice, care nu trebuie să fie neapărat agonale, cu toate că elementul competiţional este adeseori prezent în ele. Se întîmplă destul de des ca o activitate, care în sine înseamnă un joc închis, de pildă prezentarea unui spectacol de teatru sau de operă, să devină în a doua instanţă obiectul unei întreceri, datorită faptului că atît compunerea, cît si executarea au loc în cadrul unui concurs cu premii, aşa cum a fost cazul cu teatrul elin.
Printre semnalmentele generale ale jocului, am considerat mai sus că se numără încordarea şi nesiguranţa. Tot timpul se pune problema: va reuşi jocul? Chiar şi în cazul jocurilor solitare, de îndemînare, de inteligenţă sau de noroc (pasienţă, joc enigmistic, cuvinte încrucişate, dia-bolo) este îndeplinită această condiţie, în jocul antitetic de tip agonal, acest element de tensiune, de hazard, de nesiguranţă se intensifică în ultimul grad. Dorinţa de a cîştiga devine o patimă, care ameninţă să anuleze cu totul caracterul agreabil al jocului. Aici, apare însă încă o deosebire importantă. La jocul care este pur de noroc, tensiunea nu se transmite de la jucători la spectatori decît într-o măsură redusă. Jocurile de noroc în sine sînt remarcabile obiecte de cultură, dar, cu toate acestea, trebuie să le calificăm drept sterile pentru cultura însăşi. Ele nu dau naştere la beneficii noi pentru minte sau pentru viaţă. Altfel stau lucrurile de îndată ce jocul competiţional cere îndemînare, pricepere, sprinteneală, curaj sau putere, încordarea spectatorilor este cu atît mai mare, cu cît jocul este mai „greu". Chiar şi jocul de şah îi captivează pe cei din jur, cu toate că această preocupare rămîne stearpă pentru cultură şi nici nu conţine vreo frumuseţe vizibilă. Dacă jocul generează frumuseţe, valoarea lui pentru cultură iese pe dată la iveală. O asemenea valoare estetică nu este însă indispensabilă pentru devenirea culturii. Valorile care înalţă jocul la rang de cultură pot fi foarte bine fizice, intelectuale, morale sau spirituale. Cu cît este jocul mai apt de a spori tonusul vital al individului sau al grupului, cu atît mai intim trece în cultură. Spectacolul sacru si competiţia festivă sînt cele două forme care revin pretutindeni şi în care cultura se dezvoltă *ca* joc şi *în* joc.
Aici, reapare pe dată întrebarea pe care am enunţat-o în capitolul precedent[3]: avem oare dreptul să includem orice competiţie, fără rezervă, în noţiunea de „joc"? Am văzut că grecii nu au inclus în bloc ocywv-ul în raxrâwx, ceea ce s-a putut însă explica nemijlocit prin etimologia celor două cuvinte. Totuşi, TtavSidt exprima în mod atît de direct şi de clar puerilitatea, încît nu a putut fi aplicat luptelor sportive serioase decît în sens figurat. Termenul *agon,* dimpotrivă, denumea competiţa văzută de pe altă latură; semnificaţia cea mai originară a cuvîntului âywv pare să fie „reuniune" (cf. dcyopdc). Totuşi, Platon a folosit, după cum am văzut, îiodyviov *(paignion)* pentru dansurile sacre, TOC TWV Kopriicov evoT&ux jtcdyvia (te *ton koreton enoplia paig-nia)* şi Ttaiyvta *(paignia)* pentru ritualurile sacre în general. Dar faptul că cele mai multe competiţii ale vechilor greci erau disputate, după cît se pare, cu cea mai deplină seriozitate, nu este cîtuşi de puţin un motiv suficient pentru a separa agonul de joc. Seriozitatea cu care se practică o competiţie nu înseamnă cîtuşi de puţin negarea caracterului ei ludic. Deoarece competiţia prezintă toate semnalmentele formale şi aproape toate semnalmentele funcţionale ale jocului. Acestea sînt exprimate, am putea spune, în mod sintetic, în cuvîntul olandez *wedkamp (*= competiţie): spaţiul de joc = *campus,* şi *wedden* (= a paria), adică stabilirea simbolică a ceea ce este „în joc", a punctului purtător de tensiune şi deci a „riscului". Reamintim aici curioasa mărturie din Biblie (II Regi, cap. 2, vs. 14), unde un duel colectiv mortal este totuşi desemnat cu un cuvînt care înseamnă *a juca* şi care ţine de sfera lui *a rîde.* Pe un vas grecesc, se poate vedea o luptă armată, caracteriza-

[1] Pp. 75, 76, i

ta drept agon de către flautistul care o acompaniază[4]. Jocurile olimpice au cunoscut şi lupte singulare mortale[5]. Formidabilele tururi de forţă cu care se iau la întrecere Thor şi oamenii săi la Utgard-Loki cu slujitorii acestuia sînt denumite *Leika,* termen situat în mod precumpănitor în sfera jocului. Nu mi s-a părut că sîntem prea îndrăzneţi cînd am considerat că separarea denumirilor folosite de limba elină pentru joc şi pentru competiţie este o carenţă, mai mult sau mai putin întîmplătoare, în ceea ce priveşte abstractizarea noţiunii generale. Pe scurt: la întrebarea dacă avem dreptul să clasificăm competiţia ca atare în categoria

„joc", putem răspunde, cu toată hotărîrea, afirmativ.
Ca şi despre orice alt joc, se poate spune şi despre competiţie că, pînă la un anumit grad, este lipsită de scop. Cu alte cuvinte: competiţia se desfăşoară în ea însăşi, iar rezultatul ei nu face parte din procesul de viaţă necesar al grupului, înţelepciunea populară exprimă limpede acest lucru în cuvintele: „nu-mi pasă de bile, îmi pasă de joc" — adică: elementul final al acţiunii se situează în primă instanţă în desfăşurarea ei ca atare, fără nici un raport direct cu ceea ce urmează. Rezultatul jocului, ca fapt obiectiv, este în sine nesemnificativ şi indiferent. Şahul Persiei, care, aflat în vizită în Anglia, a refuzat invitaţia de a asista la o cursă de cai, motivînd „că ştie foarte bine cum că un cal aleargă mai repede decît celălalt", avea, din punctul lui de vedere, perfectă dreptate. Şahul a refuzat să intre într-o sferă de joc străină lui, a vrut să rămînă un profan. Rezultatul unui joc sau al unei competiţii devine important numai pentru cei care intră în sfera jocului ca jucători sau ca spectatori (la faţa locului, prin radio sau indiferent cum) şi care au acceptat regulile lui. Au devenit părtaşi la joc şi vor să fie părtaşi.

[4] Pauly-Wissowa, XII, c. 1860.
[5] Cf. Harrison, *Tliemis,* pp. 221[3], 323, care îi dă dreptate lui Plutarh (după părerea mea: pe nedrept), acolo unde acesta consideră că forma respectivă este opusă agonului.

Pentru ei, nu este nesemnificativ sau indiferent dacă va cîştiga Njord sau Triton.
Este „ceva în joc"; în acest termen este inclusă în modul cel mai precis esenţa jocului. Acest ceva nu este însă rezultatul material al acţiunii ludice, de pildă că mingea de golf se află în gaură, ci faptul ideal că jocul a reuşit sau nu. Acest „a reuşi" creează pentru jucător o satisfacţie care durează mai mult sau mai puţin. Acelaşi lucru se poate spune şi despre jocul solitar. Sentimentul de satisfacţie creste datorită prezenţei unor spectatori, dar aceştia nu sînt indispensabili. Cel care face o pasienţă resimte o dublă plăcere dacă îl priveşte cineva, dar poate să se şi lipsească de privitor. Esenţial la orice joc este faptul că propria reuşită poate constitui o mîndrie faţă de alţii. Pescarul sportiv este tipul curent al cazului enunţat. Vom mai reveni asupra acestei mîndrii.
Noţiunea aflată în cea mai strînsă legătură cu jocul este cea de „cîstig". în cazul jocului solitar, a atinge scopul jocului nu înseamnă *a cîştiga.* Noţiunea de „cîstig" apare abia atunci cînd se joacă împotriva altora. Ce înseamnă „a cîştiga"? Ce se cîstigă? „A cîştiga" înseamnă „a părea superior" la sfîrşitul jocului. Dar valabilitatea acestei superiorităţi aparente are tendinţa de a se extinde la superioritatea aparentă în general. Jucătorul a cîştigat astfel ceva mai mult decît prin jocul în sine. A cîstigat consideraţie, a dobîndit cinstire. Iar această cinstire şi această consideraţie se răsfrîng întotdeauna direct asupra întregului grup al cîştigătorului. Iată deci o nouă calitate importantă a jocului: succesul repurtat prin el poate trece în mare măsură de la individ la grup. De şi mai mare importanţă este însă trăsătura următoare, în instinctul agonal, nu avem de-a face în primul rînd cu o dorinţă de putere sau cu o voinţă de a domina. Primară este năzuinţa de a-i întrece pe alţii, de a fi primul şi ca atare de a fi onorat. Problema dacă drept urmare persoana sau grupul îşi extinde puterea materială este abia a doua la rînd. Principalul este „să fi cîştigat". Cel mai pur exemplu de triumf care nu se manifestă în nimic vizibil sau consumabil decît doar în însăşi cîştigarea partidei este şahul.
Omul luptă *pentru* ceva sau joacă *pe* ceva. în primă şi ultimă instanţă, izbînda însăşi este cea pentru care luptă sau joacă omul, dar cu această izbînda se asociază tot felul de moduri în care poate fi gustată, în primul rînd ca victorie, ca triumf, sărbătorit de grup prin aclamaţii şi ovaţii. Ca urmare remanentă, decurg din izbînda onoare, consideraţie, prestigiu. De regulă însă, încă de la abordarea jocului *se* leagă de cîstig ceva mai mult decît numai onoarea. Jocul are o miză. Miza poate fi simbolică sau poate să aibă valoare materială şi poate avea şi valoare pur ideală. Miza este o cupă de aur, o bijuterie, o prinţesă sau un gologan, viaţa jucătorului sau fericirea tribului. Poate fi un gaj sau un premiu. Gajul, rămăşagul, *vadium, gage* reprezintă obiectul pur simbolic, care se pune sau se aruncă înlăuntrul spaţiului de joc. Premiul poate fi o cunună de laur sau o sumă de bani, sau orice altă valoare materială. Cuvîntul *pretium* apare, din punct de vedere etimologic, în sfera schimbului de valori, si conţine o noţiune de „contra", dar se deplasează spre cea a jocului. *Pretium* „preţ" înseamnă pe de o parte *pretium ius-tum,* echivalentul medieval al noţiunii moderne de valoare comercială, iar pe de altă parte înseamnă elogiu şi onoare. Este aproape imposibil de făcut o separare semantică precisă între sferele *premiu, cîstig* şi *[răsjplată.* [Răsjplata se situează întru totul în afara sferei jocului: ea înseamnă compensarea justă a unui serviciu prestat sau a unei munci prestate. Omul nu joacă pentru [răs]-plată, ci munceşte pentru [răsjplată. Totuşi, limba engleză îşi ia cuvîntul pentru [răsjplată, *wages,* tocmai din sfera jocului. *Cîstigul* se află în aceeaşi măsură înlăuntrul sferei schimbului economic ca şi în cea a jocului împotriva unui adversar: neguţătorul realizează un cîstig, jucătorul cîştigă partida. *Premiul (preţul)* ţine de jocul competiţional, de loterii şi de marfa din magazin, între *a marca preţul* si *a preţui* se întinde antinomia dintre seriozitate şi joc[6]. Elementul de pasiune, de hazard, de cutezanţă este propriu atît activităţii economice, cît şi jocului. Cupiditatea pură nu face comerţ şi nu joacă, îndrăzneala, hazardul, nesiguranţa rezultatului, încordarea alcătuiesc esenţa si valoarea jocului şi, cînd această valoare creste

mult, îl fac pe jucător să nu mai fie conştient că joacă.

Cuvîntul grecesc pentru premiul oferit luptătorilor, deXov (athlon), este derivat de unii din aceeaşi rădăcină care a dat în olandeză *wedde, wedden (-* pariu, a paria) şi în latină *vadimonium.* Printre cuvintele provenite din acea rădăcină, se numără şi <x9XT|Tr|<; (athletes). „Lupta, sforțarea, exercițiul", si ca urmare şi „a îndura, a suferi, a rezista, fatalitatea"[7], sînt noțiuni reunite aici. Efortul, zelul mai sînt încă exprimate şi în germanicul *wedden,* dar observăm că acest cuvînt lunecă înspre sfera vieții juridice[8], despre care vom vorbi curînd mai pe larg.

De orice competiție se leagă nu numai un *„pentru* ceva", ci şi un *„în* ceva" şi un *„cu* ceva". Omul luptă pentru a fi primul în putere sau în îndemînare, în cunoştințe sau în iscusință, în lux sau în bogăție, în generozitate sau în fericire, în descendență sau în numărul de copii. Omul luptă cu forța sa trupească, cu armele, cu mintea sau cu mîna, cu ostentația, cu vorbele mari (lăudîndu-se, dîn-du-si aere, înjurînd), cu zarul, sau în sfîrşit cu şiretenia si cu înşelăciunea. Despre acestea din urmă vom adăuga aici numai un cuvînt. Avem sentimentul că, prin folosirea şireteniei şi a înşelăciunii, caracterul ludic al competiției este, după toate aparențele, întrerupt şi suspendat. Căci esența jocului este faptul că se ține seama de reguli. Totuşi, cultura arhaică nu ne dă dreptate în această judecată morală a noastră, şi nici spiritul popular, în fabula cu iepurele şi ariciul, care cîştigă cursa prin înşelăciune, trişorului i se atribuie rolul de erou. Dintre eroii mitologici, mulți cîştigă datorită înşelăciunii sau ajutorului din afară. Pelops îl corupe pe conducătorul carului lui Oinomaos, care introduce pene de ceară în osii.

[6] în limba olandeză, *prijs* înseamnă şi *premiu,* şi *preț,* dar verbul *prijzen* are participii distincte pentru cele două sensuri («.f.).

102

[7] Cf. corelația dintre âyobv (agon) şi âywvia, care înseamnă mai întîi luptă competițională, iar mai tîrziu şi luptă sufletească.

[8] In limba olandeză: *wet* = lege *(n.t.).*

lason şi Tezeu cîştigă în încercările la care au fost supuşi, datorită Medeii şi Ariadnei, iar Gunther datorită lui Siegfried. în *Mahăbhărata,* Kauravii cîştigă la zaruri prin înşelăciune. Printr-o dublă înşelăciune, Freya obține ca Wotan să le dăruiască longobarzilor izbînda. Asii încalcă jurămintele făcute Giganților.

In toate acestea, şiretenia a devenit ea însăşi, la rîn-dul ei, ca să spunem aşa, o temă competițională şi o figură de joc. Trişorul, după cum am spus mai sus, nu este un om care strică jocul. El se preface că respectă regulile jocului şi continuă să joace cu ceilalți pînă ce este prins[9].

Imprecizia limitelor dintre joc şi seriozitate nu reiese nicăieri cu atîta pregnanță ca în cele ce urmează. Jucăm la ruletă şi „jucăm la bursă", în primul caz, jucătorul va admite că acțiunea lui este un joc, în al doilea nu. Cumpărarea si vînzarea în speranța unor şanse nesigure ca prețurile să urce sau să coboare contează ca un element component al „vieții de afaceri", al funcției economice a comunității, în ambele cazuri arătate, năzuința este cea de a obține un cîştig. în primul caz, se admite în general caracterul pur aleatoriu al şansei, dar nu în întregime, pentru că există „sisteme" de a cîştigă. în celălalt caz, jucătorul se îmbată cu o anumită iluzie: că poate prevedea tendința viitoare a pieței. Deosebirea dintre cele două atitudini mentale este extrem de redusă.

In acest context, merită atenție faptul că două forme de aranjamente comerciale bazate pe şansa unei îndepliniri viitoare au provenit direct din pariuri, aşa încît

[9] Nu pot descoperi o legătură directă între eroul legendar, care îşi atinge scopul prin şiretenie si înşelăciune, şi figura zeului, care este în acelaşi timp binefăcătorul şi înşelătorul oamenilor. Vezi W. B. Kristensen, *De goddelijke bedrieger* (înşelătorul divin), Mededeelingen der K. Akad. v. Wetensch, afd. Letterk (Comunicările Academiei Regale de Ştiințe, secția Literatură), 66 b, nr. 3,1928, şi J. P. B. de Josselin de Jong, *De oorsprong van den goddelijken bedrieger* (Originea înşelătorului divin), *ibid.,* 68 b, nr. l, 1927.

putem sta la îndoială dacă elementul primar a fost aici jocul sau preocuparea serioasă. Atît la Genova, şi la Anvers, neguțătoria pe termen si asigurarea pe viață apar, la sfîrşitul Evului Mediu, sub formă de pariuri referitoare la eventualități de tip ne-economic, ca „viața şi moartea unor persoane, călătorii sau pelerinaje, sau naşterea de băieți sau fetițe, sau cucerirea unor țări, cetăți ori oraşe"[10]. Asemenea aranjamente, chiar acolo unde luaseră un caracter întru totul mercantil, au fost interzise în mod repetat, printre alții si de Carol Quintul, ca fiind un ne-permis joc de noroc[11]. Cu prilejul alegerii unui nou papă, se făceau pariuri ca la o cursă de cai din zilele noastre[12], în secolul al XVII-lea, unele tranzacții comerciale pe termen mai erau cunoscute încă tot ca „prinsori".

Etnologia a arătat cu tot mai multă claritate că în perioadele culturilor arhaice viața socială se bazează de obicei pe o alcătuire antitetică şi antagonică a comunității înseşi şi că întreaga lume de idei a unei asemenea comunități se rînduieşte în conformitate cu antagonismul conținut în acea structură dualistă. Pretutindeni se găsesc urme ale acestui dualism primitiv, care împarte tribul în două jumătăți, opuse şi exogame, sau frății. Cele două grupuri se deosebesc prin totemul lor. Un om este al corbului sau al broaştei țestoase, avînd,

datorită acestei

[10] Anthonio van Neulinghem, *Openbaringe van 't Italiaens boeckhouden* (Arătarea contabilității italiene), 1631, pp. 25,26,77, 86, cf. 91 ş.urm.
[11] Verachter, *Inventam des Chartes d'Anvers* (Inventarul hrisoa-velor din Anvers), nr. 742, p. 215; *Coutumes de la viile d'Anvers* (Obiceiurile oraşului Anvers), II, p. 400, IV, p. 8; cf. E. Bensa, *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge* (Istoria contractului de asigurare în Evul Mediu), 1897, pp. 84 ş.urm.: la Barcelona în 1435, la Genova în 1467: *decretum ne assecuratio fieri possit super vita(m) principum et locorum mutationes* „hotărîrea să nu poată să devină asigurare privind viața principilor şi schimbările de locuri".
[12] R. Ehrenberg, *Dos Zeitalter der Fugger* (Epoca Fugger-ilor), Jena, 1912, II, pp. 19 ş.urm.

apartenențe, un întreg sistem de obligații, interdicții, datini şi obiecte venerate, care țin de corb sau de broasca țestoasă. Relațiile dintre cele două jumătăți de trib sînt relații de luptă şi de concurență reciprocă, dar în acelaşi timp de asistență mutuală şi de schimb de bune oficii, îşi trăiesc viața publică a tribului împreună, s-ar putea spune, într-un şir nesfîrşit de solemnități, formalizate pînă în cel mai mic amănunt. Sistemul dualist care separă cele două jumătăți ale tribului se extinde asupra întregii lor lumi de reprezentări. Orice ființă, orice obiect aparține uneia sau celeilalte dintre părți, aşa încît întregul cosmos este cuprins în această clasificare.
Pe lîngă împărțirea după jumătățile de trib, mai funcționează si gruparea după sexe, care poate fi exprimată de asemenea într-un dualism în întregime cosmic, ca de pildă antinomia chineză dintre *yin* şi *yang,* principiul feminin şi cel masculin, care mențin, în alternare şi în colaborare, ritmul vieții. Dar, şi în această grupare după sex, la obîrşia sistemului de idei în care ea se exprimă se află tot separarea concretă, în cete de tineri şi de fete, care la serbările anotimpurilor se provoacă unele pe altele, în forme rituale, prin cîntece dialogate şi prin jocuri.
La serbările anului nou, intră în acțiune concurența, fie între cele două grupuri opuse ale tribului, fie între sexe. Efectul creator de cultură al competițiilor festive de tot felul, care se organizează la schimbarea anotimpurilor, nu a fost pus în lumină pentru nici una dintre marile culturi în mod atît de clar pe cît l-a pus Marcel Granet pe cel al Chinei vechi. Imaginea pe care o desenează el, o fi ea o construcție ridicată pe temelia interpretării cînte-celor vechi, dar este atît de strîns argumentată şi se leagă atît de perfect cu tot ceea ce ne-a furnizat etnologia cu privire la societatea arhaică, încît o folosim fără nici o şovăire ca dată certă a istoriei culturii[13].

[13] M. Granet, *Fetes et chansons antiennes de la Chine,* Paris, 1919; *Danses et legendes de la Chine andenne,* Paris, 1926; „La civilisa-tion chinoise, la vie publique et la vie privee", în *L'evolution de l'humanite* (Evoluția omenirii), nr. 25, Paris, 1929.

Granet mai descrie drept faza originară a civilizației chineze o situație în care clanurile rurale celebrează serbările anotimpurilor prin tot felul de întreceri, menite să promoveze începerea încolțirii şi a creşterii plantelor. Faptul că în general acestea sînt efectele urmărite prin asa-numitele acțiuni culturale primitive este destul de cunoscut. De fiecare solemnitate bine îndeplinită sau de fiecare joc sau concurs cîştigat, îndeosebi de jocurile sacre, se *leagă,* pentru comunitatea arhaică, convingerea profundă a unei izbăviri obținute pentru grup. Sacrificiile sau dansurile sacre au reuşit: acum totul e bine, forțele superioare sînt cu noi, ordinea lumii a fost păstrată, bunăstarea cosmică şi socială a noastră şi alor noştri a fost asigurată. Fireşte, nu trebuie să ne închipuim că această concepție este concluzia unui şir de premise raționale. Ea este mai degrabă un sentiment de viață, o stare de satisfacție, care s-a închegat într-o credință mai mult sau mai puțin formulată, ale cărei manifestări le vom mai întîl-ni, tratate mai îndeaproape. Pentru a reveni la preistoria chineză, descrisă de Granet: sărbătoarea iernii, serbată de bărbați în casa bărbaților, avea un puternic caracter dramatic, într-o stare de surescitare extatică şi de beție se executau dansuri închipuind animale, se făceau orgii, se încheiau rămăşaguri, se prezentau tururi de forță. Femeile erau excluse, dar cu toate acestea caracterul antitetic al festivității se păstra. Alcătuirea ceremoniilor e legată tocmai de întrecere si de alternare. Unul dintre grupuri este cel al gazdelor, iar celălalt al invitaților. Dacă unul dintre ele reprezintă principiul *yang,* care personifică soarele, căldura, vara, atunci celălalt reprezintă principiul *yin,* care semnifică luna, frigul, iarna.
Concluziile lui Granet merg însă mult mai departe decît această imagine a unei vieți țărăneşti agrare, cvasi-idilice, orientate după natură, a clanurilor şi a triburilor. O dată cu dezvoltarea dominațiilor politice şi a monarhiilor regionale în cadrul marelui teritoriu al poporului chinez, peste bipartiția presupus originară s-a suprapus o articulare într-o serie întreagă de grupuri concurente. Pe baza unei asemenea întreceri sezoniere între diviziunile triburilor a avut loc o ordonare ierarhică a societății. Procesul de feudalizare porneşte de la prestigiul pe care îl dobîndesc războinicii în competiție. *Uesprit de rivalite qui animait Ies confreries masculines et qui, pendant la saison d'hiver. Ies opposait en des joutes dansantes est ă l'origine du progres institutionnel*".

Chiar dacă nu dorim să mergem atît de departe ca Gra-net, care deduce din aceste obiceiuri primitive întreaga ierarhie a statului chinez de mai tîrziu, trebuie totuşi să admitem că el a arătat în mod magistral că în edificarea civilizaţiei chineze principiul agonal a ocupat un loc care întrece cu mult semnificaţia agonului din cultura elenică si în care caracterul în esenţă ludic se manifestă şi mai puternic decît acolo.
în scurt timp, aproape orice acţiune rituală a luat forma unei competiţii ceremoniale, precum: trecerea unui rîu, escaladarea unui munte, doborîrea unui copac, culegerea de flori[15]. Tipul invariabil al instituirii legendare a unei puteri statale este acesta: domnitorul cu însuşiri eroice îşi dovedeşte, printr-o minunată încercare a puterii sale fizice sau printr-un uluitor tur de forţă, superioritatea faţă de adversari. De regulă, un asemenea turnir aduce după sine moartea celui învins.
Ceea ce ne interesează acum este faptul că toate aceste competiţii, chiar şi în cazurile în care imaginaţia le conferă aspectul unor lupte titanice şi mortale, tin, dimpreună cu toate particularităţile lor, de domeniul jocului. Adevărul acesta sare în ochi, de îndată ce comparăm competiţiile, pe care tradiţia chineză le povesteşte într-o formă mitică şi eroică, cu luptele sezoniere, rămase la modă pînă în zilele noastre, aşa cum le mai întiTnim într-o serie întreagă de regiuni ale lumii. Este vorba mai cu seamă de turni-

[14] Spiritul de rivalitate care însufleţea frăţiile masculine şi care, în cursul anotimpului de iarnă, le punea faţă în faţă în întreceri dansante, se află la obîrşia progresului instituţional (/r.) *(n.t.)* — Granet, *Civilisation,* p. 241. Aceeaşi temă a mai fost dezvoltată, foarte pe scurt, şi de Jose Ortega y Gasset într-un articol: „El origen deportivo del Estado" (Originea sportivă a Statului), 1924, în periodicul *El Espectador* (Spectatorul), voi. VII, Madrid, 1930, pp. 103-l41 *(n.a.).*
[15] Granet, *Fetes et chansons,* p. 203.

rurile de cîntece şi de jocuri ale flăcăilor şi fetelor dintr-un grup, la sărbătoarea primăverii sau la cea a toamnei. Granet, cînd a prelucrat această temă din perspectiva Chinei antice, a menţionat, bazîndu-se pe cîntecele de dragoste din Che King, existenţa unor asemenea serbări în Tonkin, în Tibet şi în Anam[16]. în ce priveşte Anamul, unde aceste datini mai erau pînă nu demult în mare înflorire, totul este descris admirabil într-o disertaţie universitară prezentată la Paris[17]. Aici sîntem chiar în centrul sferei jocurilor autentice. Cîntecul alternat, jocul cu mingea, curtenirea, *Ies jeux de l'esprit(18) ,* ghicitorile, toate se leagă aici, în mod intim, în forma unei competiţii vii între sexe. Chiar şi cîntecele sînt produse ludice tipice, cu reguli fixe, cu repetare variată, cu întrebări şi răspunsuri. Recomand lectura cărţii lui Nguyen tuturor celor care caută o ilustrare frapantă a relaţiei dintre joc si cultură.
Dar toate aceste forme de competiţie trădează la rîn-dul lor, în orice moment, corelaţia lor cu cultul; datorită faptului că persistă în permanenţă convingerea că sînt utile şi indispensabile pentru bunul mers al anotimpurilor, pentru coacerea recoltei, pentru prosperitatea din acel an.
Dacă rezultatul unei competiţii ca atare, ca performanţă, intervine în mersul naturii, este uşor de înţeles că nu prea contează cu ce fel de luptă se obţine rezultatul. Cîstigarea unei lupte, în sine, pune în mişcare mersul lucrurilor. Orice izbîndă *reprezintă* (adică *realizează)* pentru cîştigători triumful forţelor binelui asupra celor ale răului, fericirea grupului care a făcut isprava. De aici rezultă că, în aceeaşi măsură ca şi jocurile de putere, de îndemînare sau de inteligenţă, jocul pur de noroc poate avea o semnificaţie sacrală, deci că şi el *semnifică* şi *determină* efecte divine. Ba chiar se poate merge şi mai departe. Noţiunile de hazard şi de soartă se află, pentru mintea

[16] *Fetes et chansons,* pp. 1l-l54.
[17] Nguyen van Huyen, *Les Chants alternes des garcons et des filles en Annam* (Cîntecele alternate ale flăcăilor si fetelor în Anam), disertaţie, Paris, 1933.
[18] Jocurile de inteligenţă (/r.) *(n.t.).*

omenească, foarte aproape de sfera sfinţeniei. Omul modern, care vrea să-şi dea seama de această corelaţie spirituală, să se gîndească la măruntele preziceri din viaţa cotidiană, pe care ni le amintim din copilărie şi pe care chiar şi omul perfect echilibrat, deloc înclinat spre superstiţii, le surprinde uneori în propria sa comportare, fără să le creadă adevărate. Ca exemplu din literatură amintesc de *învierea* lui Tolstoi, unde unul dintre judecători, cînd intră în sala de judecată, îşi spune în gînd: „Dacă pînă la scaunul meu fac un număr par de paşi, n-am să am azi dureri de stomac." Jocurile de noroc fac parte din practicile religioase ale multor popoare[19]. Există puncte de contact între structura bipartită a unei comunităţi împărţite în frăţii si deosebirea de culoare a tablei şi pieselor de şah. în cuvîntul indian vechi *dyutan,* semnificaţiile „luptă" şi „joc de noroc" se suprapun. Reprezentările „joc de noroc" si „săgeată" sînt legate între ele prin relaţii ciudate[20], însăşi lumea este gîndită ca un joc de noroc, pe care îl joacă Siva cu soţia lui. Anotimpurile anului, rtw-urile, sînt înfăţişate ca sase bărbaţi care joacă barbut cu zaruri de aur si argint[21]. Mitologia germană cunoaşte si ea un joc al zeilor, pe o tablă de joc. Cînd lumea a fost rînduită, zeii s-au adunat să joace în zaruri, şi cînd, după pieire, va renaşte, Asii reîntineriţi îşi vor regăsi tablele de joc făcute din aur, pe care le posedaseră pe vremuri[22]. In studiul citat cu cîteva rînduri mai sus, Held şi-a tras concluziile etnologice din faptul că acţiunea principală a *Mahăbhărata* se învîrteste în jurul jocului de noroc pe

care îl joacă regele Yudhisthira cu Kauravii. Pentru noi,

[19] Stewart Culin, *Chess and Playing-cards* (Şahul şi cărţile de joc). *Arm. Report Smithsonian Inst.* (Darea de seamă anuală a Institutului Smithsonian), 1896, Cf. G. J. Held, *The Malwbharata an Ethnological Study* (Mahăbhărata, studiu etnologic), *Leidsche dissertatie* (Disertaţie prezentată la Universitatea din Leida), 1935. Lucrarea aceasta este şi ea foarte importantă pentru înţelegerea corelaţiei dintre joc şi cultură.
[20] Held, *loc. cit., p.* 273.
[21] *Mahăbhărata,* 13, 2368, 2381.
[22] J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte, H,* Berlin, 1937, pp. 154-l55.

este îndeosebi important locul în care se joacă. Poate fi un simplu cerc, *dyutamandalam,* care însă, chiar ca atare, are o semnificaţie magică. Este trasat cu grijă şi se iau măsuri de precauţie împotriva înşelătoriei. Jucătorii nu au voie să iasă din cerc, pînă nu şi-au îndeplinit îndatoririle[23]. Adeseori însă se ridică temporar înainte de joc o sală anume, care este în întregime teren sfinţit. Un întreg capitol din *Mahăbhărata* este închinat construirii sălii de joc — *sabhă* — pentru jocul dintre fiii lui Pandu si adversarii lor.
Jocul de noroc are deci o latură serioasă: este inclus în cult, iar Tacit s-a mirat pe nedrept că germanii aruncau cu sînge rece zarurile, socotind că fac o treabă serioasă. Cînd însă Held, din semnificaţia sacrală a jocului de noroc trage concluzia că asemenea jocuri primitive nu sînt jocuri în deplinul înţeles al cuvîntului[24], aş înclina să-l contrazic în modul cel mai categoric. Mai degrabă, există motive să considerăm că locul lor, avînd în vedere veritabilul lor caracter ludic, este tocmai în cult.
Baza agonală a vieţii culturale în comunităţile arhaice nu a fost pusă în lumină niciodată cu mai multă claritate decît este pusă prin descrierea datinii triburilor de indieni din Columbia Britanică, datină care poartă în etnologie numele de *potlatch*[25]. în forma ei cea mai tipică, aşa cum apare ea îndeosebi la tribul Kwakiutl, datina *potlatch* este o solemnitate mare, festivă, în timpul căreia unul

[23] H. Luders, *Dos Wurfelspiel im alten Indien (Jocul* în *zaruri* în India veche), *Abh. K. Gesellsch. d. Wissenschaften* (Documentele Societăţii Imperiale de Ştiinţe), Gotringen, 1907, *Ph. H. Kl.* (Clasa de filosofic si istorie), IX, 2, p. 9.
[24] *Loc. cit.,* p. 255.
[25] Cu privire la semnificaţia cuvîntului, care a fost ales, pentru desemnarea fenomenului în chestiune, dintre mulţi termeni diferiţi din limbile indienilor, v. G. Davy, *La foi juree* (Legă-mîntul), teză, Paris, 1923; *ia..,* „Des Clans aux Empires" (De la clanuri la imperii), în *L'Evolution de l'humanite* (Evoluţia omenirii), nr. 6, 1923; M. Mauss, „Essai sur le don, Forme archai'que de l'echange" (Eseu asupra daniei, Forma arhaică a schimbului), în *L'annee sociologique* (Anul sociologic), seria nouă, I, 1923/1924.

din cele două grupuri face celuilalt, cu multă ostentaţie şi cu tot felul de ceremonialuri, daruri la scară mare, fără alt scop decît acela de a-şi dovedi astfel superioritatea faţă de celălalt. Unicul, dar atunci şi obligatoriul contraser-viciu este îndatorirea, pentru celălalt grup, de a se revanşa pînă la un anumit termen, încercînd cu acest prilej să-l întreacă pe cel dinţii cît mai mult cu putinţă. Această formă de sărbătoare a cadourilor domină întreaga viaţa socială a triburilor care o practică: cultul lor, uzanţele lor juridice, arta lor. Naşterea, căsătoria, iniţierea tânărului, moartea, tatuarea, instalarea unui semn funerar, totul este prilej pentru un *potlatch.* Un şef de trib dă un *potlatch* cînd îşi clădeşte o casă sau cînd înfige în pămînt un stîlp totemic. La *potlatch,* sexele şi clanurile îşi recită cînturile sacre, îşi etalează măştile, îi pun pe vraci să izgonească din sînul clanului duhurile care îl posedă. Dar acţiunea principală rămîne împărţirea de daruri. Cel care dă serbarea iroseşte cu acest prilej bunurile întregului său clan. Totuşi, prin faptul că a acceptat serbarea, celălalt clan a rămas dator cu un *potlatch* la scară şi mai mare. Dacă datornicul nu se ţine de obligaţie, atunci îşi pierde numele, blazonul, totemurile, onoarea şi toate drepturile civile şi religioase. Astfel, bunurile se plimbă, în mod aventuros, în cadrul tribului, între familiile respectabile. Se presupune că la origine *potlatch-ul* se practica întotdeauna între cele două frăţii ale unui trib.
în *potlatch* îţi dovedeşti superioritatea nu numai dăruind bunuri, dar şi, ba încă în mod şi mai izbitor, distru-gîndu-ţi propriile tale bunuri, pentru a arăta, în mod ostentativ, că te poţi lipsi de ele. Aceste distrugeri sînt şi ele asociate cu un ritual dramatic, cu provocări trufaşe. Forma acţiunii este întotdeauna cea a unei competiţii: dacă un şef de trib sparge o oală de aramă, sau arde un maldăr de pături, sau fărîmă o canoe, atunci adversarul este obligat să distrugă obiecte avînd cel puţin aceeaşi valoare, sau preferabil o valoare mai mare. Ca provocare, i se trimit competitorului cioburile, sau i se arată, ca semn onorific. Despre tribul Tlinkit, înrudit îndeaproape cu Kwakiutl, se povesteşte că, atunci cînd un şef de trib voia să-i facă altuia un afront, îşi ucidea un număr de sclavi, iar celălalt, ca să se răzbune, era obligat să-şi ucidă un număr si mai mare de sclavi[26].
Urme mai mult sau mai puţin certe ale unor asemenea întreceri de manifestare a unei nestăvilite generozităţi, avînd drept superlativ distrugerea cu curaj a propriilor bunuri, se regăsesc pe tot globul. Marcel Mauss a fost în măsură să semnaleze la melanezieni obiceiuri care corespund întru totul *potlatch-ului.* în lucrarea sa *Essai sur le don,* a indicat urmele unor astfel de obiceiuri în civilizaţiile greacă, romană, germanică veche. Granet regăseşte în tradiţia chineză veche atît întreceri de oferire, cît şi întreceri de distrugere de daruri[27], în lumea păgînă arabă preislamică, aceste întreceri poartă un nume deosebit, care dovedeşte caracterul lor formalizat: *mo'aqara,* un

nomen actionis al unei forme verbale, a cărui semnificație, chiar şi în dicționarele vechi, care nu aveau habar de fondul etnologic al problemei, este dată astfel: a se lua la întrecere în faimă, retezînd picioarele cămilelor[28]. La tema prelucrată de Held făcuse mai mult sau mai puțin aluzie si Mauss, cu cuvintele: *Le Mahăbharata est l'histoire d'un gigantesque potlatch*[29].
în legătură cu subiectul nostru, ne interesează îndeosebi următoarele. Punctul în jurul căruia se învîrteşte tot ce se numeşte *potlach* sau se înrudeşte cu el este: dorința de a cîştiga, de a fi şef, faima, prestigiul şi, nu în ultimul rînd, revanşa. Chiar dacă serbarea o dă o singură persoană, întotdeauna stau față în față două grupuri, legate între ele de un sentiment situat între duşmănie şi solidaritate. La o căsătorie a unui şef al tribului Mama-lekala, descrisă de către Boas[30] grupul invitaților se

[26] Davy, *La Foi juree,* p. 177.
[27] *Danses et legendes,* I, p. 57; *Civilisation chinoise,* pp. 196,200.
[28] G. Freytag, *Lexicon arabico-latinum* (Dicționar arab-latin), Halle, 1830, s. v. *'aqara: de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus* „s-au întrecut în faimă prin tăierea picioarelor cămilelor".
[29] Mahăbharata este povestea unui gigantic potlatch *(fr.) (n.t.). — Essai sur le don,* p. 143 *(na.).*
[30] Citată de Davy, pp. 119-l20.

declară „gata să înceapă lupta", adică ceremonia, la sfîr-situl căreia viitorul socru va preda mireasa. Performanțele au caracter de încercări si de jertfe. Solemnitatea decurge în forma unei acțiuni sacre, sau în cea a unui joc. In acest scop, a fost delimitat cu frînghii un pătrat vast. Acțiunea este acompaniată de cîntece alternate şi de dansuri cu măşti. Ritualul este strict: cea mai mică greşeală face ca întreaga acțiune să fie lipsită de efect. Tuşea sau rîsul se sancționează cu cele mai aspre pedepse.
Sfera spirituală în care are loc solemnitatea este cea a onoarei, a ostentației, a lăudăroşeniei, a provocării. Este lumea mîndriei cavalereşti şi trufiei eroice, lumea în care prioritatea o au numele si blazoanele şi în care se numără şiruri întregi de strămoşi. Nu este lumea grijii pentru pîi-nea zilei de mîine, lumea în care se face calculul avantajelor, lumea în care omul luptă pentru dobîndirea de bunuri folositoare. Se urmăreşte prestigiul grupului, un rang mai înalt, superioritatea față de alții. Relația şi îndatoririle celor două frății ale tribului Tlinkit una față de cealaltă se exprimă printr-un termen care înseamnă *show-ing respect*[31]. Această relație este pusă neîncetat în practică prin tot felul de servicii reciproce, ca de pildă schimbul de daruri.
După cîte ştiu, etnologia caută explicația fenomenului *potlatch* în principal în reprezentări magice şi mitice. G. W. Locher a dat un excelent specimen al acestui punct de vedere în lucrarea sa *The Serpent in Kwakiutl Religion*[32].
Fără îndoială, practicile *potlatch* sînt legate cît se poate de strîns de lumea de reprezentări religioase a tribului care le practică. Toate reprezentările speciale referitoare la relațiile cu duhurile, la inițiere, la identificarea omului cu animalul etc. îşi găsesc fără încetare expresie în *potlatch.* Acest adevăr nu exclude posibilitatea de a înțelege perfect de bine *potlatch-ul* ca fenomen sociologic, în afara oricărei legături cu un anumit sistem de idei religioase.

[31] A arăta respect *(engl.) (n.t.).*
[32] Şarpele în religia Kwakiutl *(engl.) (n.t.)* — Leida, 1932

Nu avem nevoie decât să ne închipuim că ne aflăm în sfera unei societăți dominate direct de resorturile si mobilurile primare care reprezintă, în societatea cultivată, impulsurile tinereții. O asemenea societate va fi însuflețită în cea mai mare măsură de noțiunile de onoare a grupului, de admirație a bogăției şi dărniciei, de manifestare a prieteniei si încrederii, de concurență, de provocare, de dorința de aventură şi de mîndrie perpetuă prin manifestarea indiferenței față de orice valoare materială. Pe scurt: în sfera gîndirii şi simțirii adolescentine. O asemenea întrecere în a dărui şi în a nimici propriile bunuri este uşor de înțeles, din punct de vedere psihologic, de oricine, chiar si în afara corelației cu un *potlatch* veritabil, organizat tehnic ca spectacol ritual. De aceea, sînt deosebit de importante cazurile de acest gen, care nu se bazează pe un anumit sistem cultual, cum este următorul, descris de R. Maunier după un ziar egiptean de acum cîțiva ani. Doi țigani egipteni aveau un diferend. Ca să-l aplaneze, au căzut de acord, în prezența solemnă a întregului trib convocat anume, ca mai întîi fiecare din ei să-si ucidă propriile oi, apoi să dea foc tuturor bancnotelor pe care le posedă, în cele din urmă, unul dintre ei a văzut că e în dezavantaj, şi atunci si-a vîndut cei şase măgari pe care îi avea, pentru ca, prin banii încasați, să iasă totuşi învingător. Cînd s-a dus acasă ca să-şi ia măgarii, soția lui s-a opus vînzării, şi atunci a înjunghiat-o[33]. în toată această întîmplare avem de-a face, bineînțeles, cu ceva mai mult decît cu o izbucnire spontană a pasiunii. Este o datină formalizată, care poartă un nume, redat de către Maunier prin *vantardise*[3]*. Pare să fie înrudit cît se poate de aproape cu termenul arab vechi *mo'aqam,* citat mai sus. Orice fundamentare în teren religios pare însă, aici, străină.

[33] R. Maunier, „Leş echanges rituels en Afrique du nord" (Schimburile rituale în Africa de nord), în *L'annee sociologique* (Anul sociologic), serie nouă, O, 1924-l925, p. 81[1].

[34] Lăudăroşenie *(fr.) (n.t.).*

In întregul complex numit *potlatch,* primar mi se pare instinctul agonal, primar este jocul comunităţii în vederea ridicării la un nivel superior a personalităţii colective sau individuale. Este un joc serios, un joc funest, un joc sîngeros uneori, un joc sacru, dar totuşi un joc. Ne-am convins îndestul că un joc poate fi toate acestea. Despre un joc vorbeşte şi Marcel Mauss: *Le potlatch est en effet un jeu et une epreuve*[35]. Davy, care a privit totuşi *potlatch-vl* numai dinspre latura juridică, deci ca pe o datină creatoare de drept, compară şi el comunităţile care cunosc *pot-latch-ul* cu nişte tripouri mari, unde averea, rangul şi consideraţia trec fără încetare din mînă în mînă, ca urmare a prinsorilor şi provocărilor[36]. Aşadar, cînd Held trage concluzia[37] că jocul cu zaruri şi şahul primitiv nu sînt exclusiv jocuri de noroc, pentru că ţin de domeniul sacral şi pentru că sînt o expresie a principiului *potlatch,* aş înclina să-i întorc argumentul şi să spun că ele ţin de domeniul sacral *pentru că* sînt jocuri autentice. Cînd Titus Livius vorbeşte despre luxul excesiv cu care se practicau *ludi publici*[38], lux care se prefăcea într-o întrecere frenetică, sau cînd Cleopatra îl dă gata pe Antoniu dizolvîndu-şi perla în oţet, sau cînd Filip al Burgundiei încoronează şirul de banchete date de nobilimea de la curtea sa dînd la rîndul lui la Lille serbarea *Voeux du faisan*[39], sau cînd studenţii olandezi, la anumite ocazii festive, se dedau unei spargeri ceremoniale a geamurilor şi a obiectelor de sticlă, putem vorbi, eventual, despre tot atîtea manifestări ale instinctului *potlatch.* Mai just şi mai simplu ar fi însă, după părerea mea, să considerăm *poltatch-ul* însuşi ca pe cea mai desăvîrsită şi mai expresivă formă a unei nevoi fundamentale a speciei umane, pe care aş numi-o „Jocul pentru faimă şi onoare".

[35] *Potlatch-ul* este într-adevăr un joc şi o încercare *(fr.) (n.t.)* • *Essai sur le don,* p. 102[1] *(n.a.).*
[36] Davy, *La Foi juree,* p. 137. *f.* •• • ,, •/.
[37] *Loc. cit.,* pp. 252, 255. ' . • ,,
5» Jocurile publice *(lat.) (n.t.)* — Titus**Lmus,J» VH 2.Î3** («•«•)• [39] Legămintele fazanului *(fr.) (n.t.).* -,

O denumire tehnică de felul *potlatch,* o dată încetăţenită în uzanţa limbajului ştiinţific, devine foarte lesne o etichetă, cu ajutorul căreia se pune în sertar un fenomen, ca explicat şi lichidat.
Calitatea „joc" a întregului ritual al oferirii de daruri, care se regăseşte pe tot globul, a fost pusă în cea mai puternică lumină atunci cînd Malinowski a dat, în lucrarea sa *Argonauts of the Western Pacific*[40], descrierea vie şi extrem de detaliată a sistemului numit *kula,* pe care îl observase la locuitorii insulelor Trobriand şi la vecinii lor din Melanezia. *Kula* este o călătorie ceremonială pe mare, care porneşte la epoci fixe din unul dintre grupurile de insule de la răsărit de Noua Guinee, şi anume în două direcţii opuse; cu acest prilej, o serie de triburi, intrate în competiţie ca partenere, schimbă între ele obiecte lipsite de orice valoare economică utilitară — de pildă, şiraguri de scoici roşii şi brăţări de scoici albe —, care trec însă temporar din stăpînirea unui grup în stăpînirea altui grup, în calitate de podoabe preţioase şi extrem de faimoase, unele dintre ele cunoscute chiar pe nume. Această operaţie impune apoi obligaţia de a preda într-un anumit termen obiectele mai departe următoarei verigi din lanţul *kula.* Obiectele au valoare sacră. Au putere magică, au o istorie, care povesteşte cum au fost dobîndite pentru prima dată. Sînt printre ele unele a căror intrare în circuit stîrneste senzaţie, atît sînt de preţioase[41]. Totul se asociază cu fel de fel de formalităţi, rituri, acte festive si magice, întreaga acţiune se desfăşoară în sfera îndatoririlor reciproce, a încrederii, a prieteniei şi a ospitalităţii, a ostentaţiei nobile, a generozităţii, a onoarei şi a faimei. Călătoriile pe mare sînt adeseori aventuroase şi primejdioase. Viaţa culturală superioară a triburilor, munca de cioplire a canoelor, poezia, codul onoarei si al bunelor maniere, totul este legat de *kula.* De călătoriile

[40] Londra, 1922.
[41] Obiectele schimbate în *kula* se pot compara eventual, de departe, cu ceea ce etnologii au numit *Renommiergeld (germ.:* plata faimei).

kula se leagă si un comerţ cu mărfuri folositoare, dar ca element accesoriu. Nicăieri, poate, viaţa culturală arhaică nu ia într-o măsură atît de mare înfăţişarea unui joc nobil al comunităţii, ca la aceşti papuaşi melanezieni. Emulaţia se manifestă aici într-o formă ce pare să întreacă, în puritate, obiceiurile înrudite ale altor popoare, adeseori cu o cultură mai înaintată. Este de netăgăduit că aici vedem, pe terenul unui întreg sistem de ritualuri sacre, nevoia omenească de a trăi frumos. Forma în care această nevoie îşi găseşte împlinire este cea a unui joc. Din copilărie si pînă în epoca celor mai elevate activităţi de cultură, unul dintre cele mai puternice resorturi operante ca stimulent al omului în vederea împlinirii sale si a grupului din care face parte este năzuinţa de a fi preţuit sau onorat datorită superiorităţii sale. Oamenii se preţuiesc unii pe alţii si se preţuiesc pe ei înşişi. Doresc să fie onoraţi pentru însuşirile lor. Vor să facă binele. A fi făcut binele înseamnă a fi făcut o treabă mai bine decît altul. Ca să fie primul, omul trebuie să pară că este primul, să arate că este primul. Pînă să se facă dovada superiorităţii, sînt bune concurenţa, întrecerea.
Insuşirea care te face vrednic de cinstire nu este, în comunitatea arhaică, ideea abstractă a unei desăvîrsiri morale, măsurată după preceptele unei puteri divine supreme. Cuvîntul olandez *deugd* (= virtute; ansamblu de însuşiri) mai corespunde nemijlocit rădăcinii sale verbale *deugen* (= a fi nimerit pentru ceva; într-un fel: a fi

autentic şi desăvîrsit). Acelaşi lucru se mai poate spune încă despre noţiunea grecească âpern *(arete)* si despre cea germană medievală *tugende.* Fiecare lucru îşi are o opern proprie naturii sale. Un cal, un cîine, ochiul, securea, arcul, toate au propriile lor însuşiri. Puterea si sănătatea sînt însuşirile trupului, deşteptăciunea şi înţelegerea sînt cele ale minţii. Cuvîntul âpe-rf\ are legătură cu âptcrtoc, *(aristos),* cel mai bun, eminent[42]. Virtutea omului nobil este sistemul de însuşiri care îl fac apt să lupte şi să comande. Din acel sistem fac parte de la sine şi generozitatea, înţelepciunea şi simţul dreptăţii. Este lucru absolut firesc că la multe popoare cuvîntul „virtute" apare pe terenul noţiunii de „virilitate", ca de pildă termenul latin *virtus,* care foarte multă vreme a păstrat-o, ca semnificaţie principală, pe aceea de „vitejie". Tot aşa şi termenul arab *morou'a,* care, foarte asemănător cu <xpetf|, cuprinde un întreg grup de semnificaţii: „putere, curaj, bogăţie, buna gospodărire a treburilor, comportare bună, urbanitate, distincţie, dărnicie, mărinimie, desăvîrsire morală".
în orice concepţie privitoare la închegarea societăţii arhaice pe baza unei vieţi tribale războinice şi nobiliare, apare un ideal de cavalerism si de spirit cavaleresc, atît la greci, la arabi, la japonezi, cît şi la creştinii medievali. Iar idealul de însuşiri bărbăteşti rămîne fără încetare legat indisolubil de recunoaşterea şi păstrarea onoarei, a onoarei primitive, exterioare.
Chiar şi la Aristotel, onoarea se numeşte „răsplata virtuţii"[43]. Aristotel nu consideră onoarea ca scop sau ca bază a virtuţii, ci ca fireasca ei unitate de măsură. „Aceştia [oamenii] par să aspire la onoare ca să se convingă pe sine că sînt oameni valoroşi; oricum, ei caută să fie onoraţi de către persoane înzestrate cu inteligenţă sau de către cei cu care au relaţii, si asta în numele virtuţii"[44].
Virtutea, onoarea, nobleţea şi faima se află astfel din capul locului înlăuntrul cercului competiţiei, adică al jocului. Viaţa tînărului războinic nobil este o continuă exercitare în materie de virtute şi de luptă pentru onoarea rangului său înalt. Homericul cdâv cxpurue'ueiv icai iuceipoxov euuevca âXXcov *(aien aristeuien kai hypeirochon emmenai allori),* „să fii întotdeauna cel mai bun şi mai presus decît ceilalţi"[45], exprimă perfect de bine idealul.

[42] Werner Jaeger, *Paideia, l,* Berlin-Leipzig, 1934, pp. 25 etc.; cf. R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life* (Idealurile greceşti şi viaţa modernă), Oxford, 1935, pp. 102 ş.urm.
118
[43] Aristotel, *Etica NicomahicS,* IV, 1123, b. 35, în româneşte de Stella Petecel, în voi. apărut în 1988, la Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică.
[44] *l\nd.* 1,1095, b. 26. *(n.a.).*
[45] *Iliada,* VI, 208 — în traducerea lui G. Murnu: Veşnic întî-iul în arme să fiu si să-ntrec pe oricine *(n.t.).*

Interesul epopeii nu se îndreaptă spre operaţia de război ca atare, ci spre cepuraia *(aristeia)* „superioritatea" diferiţilor eroi.
Din pregătirea pentru viaţa nobiliară ia naştere educaţia pentru viaţă, în şi pentru stat. Nici în acest context, âpetfi *(arete)* „meritul" nu are încă o sonoritate pur etică. Rămîne cu înţelesul de destoinicie a cetăţeanului pentru sarcina sa în polis. Elementul de exercitare prin competiţie nu şi-a pierdut încă, nici atunci, cîtuşi de puţin din importanţă.
Ideea că nobleţea se bazează pe virtute este inclusă din capul locului în întreaga reprezentare, dar noţiunea de virtute dobîndeşte pe nesimţite alt conţinut, pe măsură ce cultura evoluează. Noţiunea de virtute se înalţă pînă la nivelul eticului şi al religiosului. Nobilimea, care odinioară satisfăcuse idealul de virtute numai prin faptul că era vitează şi că-şi păstra onoarea, si care încă mai simte chemarea de a rămîne credincioasă sarcinii sale, trebuie acum fie să-şi caute acel titlu superior etico-religios în însuşi idealul cavaleresc, a cărui practicare devine în general lamentabilă, fie să se mulţumească doar să cultive imaginea exterioară a rangului înalt şi a onoarei nepătate, prin pompă, ostentaţie şi comportare curtenitoare, deşi acestea nu mai păstrează acum decît caracterul ludic care le fusese propriu de la bun început, dar care odinioară reprezentase o funcţie creatoare de cultură.
Nobilul îşi demonstrează „virtutea" prin dovezi active de putere, de îndemînare, de curaj, dar şi de deşteptă-ciune, de înţelepciune, de iscusinţă, sau de bogăţie şi de generozitate. Sau, în cele din urmă, prin competiţia cu ajutorul cuvîntului, adică lăudînd cu anticipaţie virtutea în care vrea să-l întreacă pe competitor, sau punîndu-l pe poet sau pe crainic s-o laude. Această mîndrie a virtuţii, ca formă de competiţie, se transformă de la sine în luarea în derîdere a adversarului. Luarea în derîdere îmbracă şi ea o formă proprie de întrecere, şi este demn de semnalat faptul că tocmai această formă de întreceri în lăudăroşenie şi insulte ocupă un loc deosebit în culturi foarte diferite. Este de ajuns să ne amintim de purtările băieţilor mici, pentru ca să calificăm cu anticipaţie asemenea turniruri de insulte ca o formă de joc. între turnirul de fanfaronadă si de insulte, ţinut în mod intenţionat, şi bravadele care servesc de obicei drept introducere sau acompaniament al luptei cu armele, nu se poate face întotdeauna o distincţie clară. Bătălia, aşa cum este descrisă în vechile izvoare chineze, este un amestec dezordonat *de* fanfaronade, generozităţi, omagii, jigniri etc. Este mai degrabă o competiţie de valori morale, o rănire reciprocă a onoarei, decît o acţiune armată[46]. Tot felul de

fapte deosebite au o semnificație tehnică în calitate de semne de rușine sau de onoare pentru cei care le săvîrsesc sau care le îndură. Gestul de a disprețui zidul duşmanului, care la începutul istoriei Romei însoțeşte săritura fatală a lui Remus, trece drept o provocare obligatorie în relatările de război chineze. De pildă, un războinic vine calm ca să numere cu cravaşa scîndurile care alcătuiesc poarta inamicului[47]. O acțiune foarte asemănătoare este şi cea a tîrgoveților din Meaux, care, stînd pe zid, îşi scutură de praf scufiile după ce asediatorul şi-a expediat bombardele. Toate acestea vor fi reluate în discuție mai tîrziu, cu prilejul determinării elementului agonal al războiului. Acum este vorba despre obişnuitele *joutes de jactance**[8]. Este aproape inutil să spunem că aici ne aflăm necontenit foarte aproape de fenomenul *potlatch.* Am putea considera că o verigă de legătură între întrecerea în bogăție si risipă şi întrecerile în fanfaronadă este următoarea. Alimentele, zice Malinowski, nu sînt prețuite la trobri-anzi numai pentru utilitatea lor, ci si ca obiect de prezentare ostentativă a bogăției. Magaziile lor, numite *yam,* sînt clădite în aşa fel, încît de afară se poate aprecia cam ce *se* află înăuntru, iar prin intervalele mari dintre şipci se poate constata calitatea bunurilor înmagazinate. Piesele cele mai bune sînt puse în locurile cele mai vizibile, iar exemplarele deosebit de mari sînt încadrate şi,

[46] Granet, *Civilisation,* p. 317.
[47] Granet, *Civilisation,* p. 314.
[48] întreceri în fanfaronadă (/r.) *(n.t.).*

împodobite cu culori, sînt atîrnate afară, pe peretele magaziei de alimente. Dacă într-un sat locuieşte un şef de trib, membrii de rînd ai tribului trebuie să-si tină magaziile de provizii acoperite cu frunze de cocos, ca să n-o concureze pe cea a şefului[49], în legenda chineză, se regăseşte ecoul unor astfel de datini în relatarea ospățului regelui ticălos Cheou Sin; acesta a pus să se înalțe un munte de alimente, pe care puteau trece căruțe, şi să se sape un lac plin cu vin, pe care puteau pluti bărci[50]. Un literat chinez descria risipa cu care se asociau întrecerile în lăudăroşenie[51].

Intrecerea pentru onoare ia în China, pe lîngă toate celelalte forme posibile, şi pe cea întru totul deosebită de întrecere în curtenie, indicată de cuvîntul *yang,* care înseamnă „a se da deoparte din fața altuia"[52], îl întreci pe adversar prin forme nobile, prin a-i face loc sau prin a te feri din drumul lui. întrecerea în materie de politețe nu este poate nicăieri atît de formalizată ca în China, dar se regăseşte pretutindeni[53]. Poate fi numită, ca să spunem aşa, o inversare a luptei de fanfaronadă; baza curteniei manifestate este ideea onoarei proprii.

întrecerea în a spune cuvinte injurioase a ocupat un loc important în lumea arabă preislamică, iar corelația cu întrecerea în a-ți distruge bunurile proprii, care constituia un element component al *potlatch-ului,* iese acolo clar la iveală. Am menționat mai sus o uzanță numită *mo'aqara,* care îi determina pe competitori să reteze picioarele propriilor cămile. Forma de bază a verbului de

[49] *Argonauts,* p.168.
[50] Granet, *Civilisation,* p. 238.
[51] Granet, *Danses et legendes,* I, p. 231.
[52] Datorită unei neînțelegeri, în prima ediție a cărții de față, la p. 96, am crezut că am dreptul să rînduiesc acest *yang* printre cuvintele care înseamnă „joc". Fenomenul are, de altfel, multe trăsături ale unui joc nobil.
[53] V. lucrarea mea *Herfsttij Aer Middeleeuwen* (Amurgul Evului Mediu), cap. II, în *Verzatnelde Werken* (Opere complete), voi. III. (n.fl.) — Ediția românească: Editura Univers, Bucureşti, 1970, pp. 46-85 *(n.t.).*

care ține *mo'aqara* înseamnă „a răni" sau „a schilodi". Ca semnificație a cuvîntului *mo'aqara,* se mai dă: *conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* „a se lupta cu cineva cu cuvinte injurioase si vorbe satirice", cu care prilej amintim de cazul țiganilor egipteni, a căror întrecere în a distruge, ca datină, se numea „fanfaronadă". Arabii preislamici mai cunoşteau, pe lîngă *mo'aqara,* încă alte două distincții tehnice ale luptei de fanfaronadă şi de provocare, numite *monăfara* si *mofăklwra.* S-a văzut că toate aceste trei cuvinte au fost formate în acelaşi mod. Sînt *nomina actio-nis* ale asa-numitei forme a treia a verbului. Şi aici se află poate factorul cel mai important al întregii probleme: limba arabă dispune de o anumită formă verbală, care poate conferi oricărei rădăcini sensul de „a se lua la întrecere în ceva, a-l întrece pe altul în ceva", adică un fel de superlativ verbal al formei de bază. în plus, forma a şasea, derivată, exprimă ideea de repetare a acțiunii. Din rădăcina *hasaba (=* a număra, a enumera) se formează astfel *mohăsaba* (= întrecere în reputație), iar din *kathara (=* a întrece ca număr) se formează *mokăthara (=* competiție în cantitate). *Mofăkhara* provine dintr-o rădăcină care înseamnă „faimă, lăudăroşenie, fanfaronadă", iar *monăfara* vine din sfera lui „a doborî, a lua la goană". Elogiul, virtutea, faima se află reunite în limba arabă, în acelaşi fel, într-o singură sferă semantică, precum noțiunile elinesti echivalente în jurul lui (Xpe-cri ca centru[54]. Noțiunea centrală este aici *'ird,* care nu se poate traduce mai bine decît prin „onoare", cu condiția să fie gîndită într-un sens extrem de concret. Cerința supremă a vieții nobile este datoria de a-ți păstra *'ird-ul* intact şi în siguranță. Intenția adversarului, dimpotrivă, este să rănească, să înfrîngă acest *'ird* printr-o jignire. Baza care este faima si onoarea, deci un element al virtuții, alcătuieşte şi aici orice

superioritate trupească, socială, morală sau intelectuală. Omul devine faimos datorită izbînzilor sale,

[54] Pentru cele ce urmează cf.: Bichr Fares, *L'honneur chez Ies Arabes avânt l'Islam, Etude de sociologie* (Onoarea la arabi înainte de Islam, Studiu de sociologie), Paris, 1932; idem, *Encydopedie de l'Islam* (Enciclopedia Islamului), s.v. *Mu/Skhara.*

curajului său, numărului de persoane care alcătuiesc grupul său, numărului de copii, generozității sale, autorității sale, acuității vederii sale, frumuseții părului său. Toate acestea la un loc alcătuiesc *'iț, 'ița* cuiva, adică însuşirea de a fi eminent, de a se afla mai presus decît alții, si de aici: puterea, prestigiul. Jignirea sau ironizarea adversarului ocupă, cu prilejul evidențierii propriului *'iț,* un loc important şi poartă o denumire tehnică: *hidja'.* Aceste întreceri pentru onoare, numite *mofăkham,* se țin la epoci fixe, concomitent cu iarmaroacele, precum şi după pelerinaje. Se puteau lua astfel la întreceri triburi, clanuri sau indivizi. De cîte ori se întîlneau două grupuri, începeau cu o luptă pentru onoare. Poetul sau oratorul juca aici un rol important: era purtătorul de cuvînt autorizat al grupului. Datina avea un caracter sacral clar. Ținea periodic vie puternica tensiune socială a culturii arabe preislamice. Islamul, de îndată ce a apărut, a frînt acest obicei, fie imprimînd o nouă tendință religioasă, fie slăbindu-l pînă la a face din el un divertisment curtenesc de societate, în epoca păgînă, *mofăkham* se termina deseori cu crime sau cu război între triburi. Cuvîntul *monăfara* indică îndeosebi forma în care două partide îşi aduc disputa în fața unui judecător sau a unui arbitru; de cuvîntul din care este derivat se leagă semnificații ca „verdict, sentință". Se pune în joc o miză şi uneori se precizează o temă: de pildă, o controversă privitoare la cea mai nobilă descendență, pe o sută de cămile[55]. Ca la un proces, părțile se scoală rînd pe rînd în picioare, după care se aşază din nou. Pentru a face mai multă impresie, părțile sînt asistate de asesori. Adeseori însă, cel puțin în timpul Islamului, arbitrii refuzau: perechea certăreață era luată în rîs ca „doi nebuni, care caută ceartă cu lu-mînarea". Uneori, *monăfara* se tine în versuri. Se formează cluburi, care mai întîi țin *mofakhara,* apoi se insultă reciproc, apoi se încaieră cu săbiile[56].

[55] G. Freytag, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed* (Introducere în studiul limbii arabe pînă la Mohamed), Bonn, 1861, p. 184.
* *Kităb al-Aghâni,* IV. 8, VIII. 109 etc., XV. 52. 57.

In tradiția grecească, se găsesc numeroase urme ale unor întreceri ceremoniale şi festive de debitare de înjurături. Se presupune, de altfel, că *iambos* a însemnat la origine „ironie" sau „glumă", îndeosebi în legătură cu cupletele publice injurioase şi satirice, care făceau parte din serbările în cinstea Demetrei şi a lui Dionysos. în sfera ironiei publice a apărut poezia satirică a lui Arhiloh, care, recitată cu muzică, făcea parte din competiții. Dintr-o datină populară străveche, *iambos-ul* s-a dezvoltat, devenind un mijloc de critică publică. Tema satirizării femeilor pare să reprezinte şi ea o rămăşiță a cîntecelor satirice alternate dintre bărbați si femei, care îşi aveau locul la serbările Demetrei şi ale lui Apolo. Toate acestea trebuie să fi avut ca bază generală un joc sacral cu caracter de întrecere publică, \|royoc, *(psogos)*[57].
Tradiția germanică antică oferă o rămăşiță foarte veche a luptei cu ajutorul înjurăturilor la un ospăț regal, în povestirea privitoare la Alboin, la curtea gepizilor, povestire pe care Paulus Diaconus a luat-o, evident, din cîn-tece eroice vechi[58]. Longobarzii sînt invitați la ospăț la Turisind, regele gepizilor. Cînd regele oftează amintin-du-şi de fiul său, Turismond, căzut în luptă împotriva lon-gobarzilor, celălalt fiu al său se scoală în picioare şi începe să-i provoace pe longobarzi cu înjurături *(iniuri-is lacessere coepit).* îi numeşte iepe cu picioare albe şi adaugă că put. Atunci, unul dintre longobarzi răspunde: „Ci du-te pe cîmpia de la Asfeld, acolo ai să poti afla fără îndoială cu cîtă vitejie ştiu cei pe care îi numeşti iepe să zvîrle cu picioarele dinapoi, acolo unde picioarele fratelui tău zac atît de depărtate ca ale unei mîrțoage în mijlocul păşunii". Regele îi împiedică pe cei aflați în dispută să se încaiere şi „după aceea, plini de voie bună, s-au ospătat pînă n-au mai putut" *(laetis animis convivium peragunt).* Aceste din urmă preziceri dovedesc cum nu se poate mai clar caracterul ludic al injuriosului schimb de cuvinte. Literatura norvegiană veche cunoaşte acest obicei în

[57] Cf. Jaeger, *Paideia,* I, pp. 168 ş.urm.
[58] Life., J, c. 24.

forma specială *mannjafnadr,* compararea bărbaților. Obiceiul face parte, ca datină, din sărbătoarea lunii iulie, pe picior de egalitate cu întrecerea în legăminte. Un amplu exemplu îl găsim în Saga lui Osvar Odd. Acesta ajunge incognito la curtea unui rege străin şi pune rămăşag, pe propriul său cap, că-i întrece la băutură pe doi dintre oamenii regelui. La fiecare corn cu vin pe care adversarii şi-l oferă reciproc, se laudă cu cîte o ispravă de război la care ceilalți nu au luat parte, pentru că au stat liniştiți lîngă vatră, cu femeile[59]. Uneori, se iau la întrecere în lăudăroşenie chiar doi regi. Unul din cânturile Edda, anume *Hărbardsljâş,* îi

pune față în față într-o asemenea întrecere pe Odin şi pe Thor[60]. Chiar şi disputele lui Loki cu Asii, la chef, numite *Lokasenna*[61], îşi au locul în această serie. Genul sacral al unor asemenea lupte reiese din categorica precizare că sala în care are loc cheful este un „mare loc de pace", *gridastadr mikill,* unde nimeni nu are voie să brutalizeze pe altul pentru cuvintele lui. Chiar dacă toate aceste exemple sînt o prelucrare literară a unui motiv din preistorie, fondul lor sacral mai este încă prea limpede vizibil pentru a le considera dovezi ale unei fantezii poetice tîrzii. Legendele irlandeze vechi despre porcul lui Mac Dătho şi serbarea lui Bricrend conțin astfel de comparații între bărbați. De Vries consideră că *mannjafnadr* se bazează fără îndoială pe reprezentări religioase[62]. Cît de mare importanță se acorda unei asemenea insulte reiese din cazul lui Harald Gormsson, care, din pricina unei singure poezii satirice, vrea să pornească într-o expediție de răzbunare împotriva Islandei.

în vechea epopee engleză *Beowulf,* eroul este provocat de către Unferd, la curtea regelui danez, să-şi înşire isprăvile eroice de pînă atunci. Pentru aceste fanfaronade, lăudărosenii şi înjurături reciproce, fie ca introducere la lupta cu armele, fie legate de jocul cu armele sau ca element al serbării ori al ospățului, limbile germanice au

[59] *Edda,* I, Thule I,1928, nr. 29, cf. X, pp. 298, 313.
[60] *Ibid.,* II, nr. 9
[61] *Ibid.,* II, nr. 8.
[62] *Altgerm. Religionsgeschichte,* II, p. 153.

un cuvînt specific, care în limba olandeză veche sună *gelp, gelpan.* Substantivul înseamnă în limba engleză veche „glorie, ostentație, mîndrie, lăudăroşenie, aroganță", iar în limba germană medievală „zarvă, ironie, batjocură, paradă". Dicționarul englez dă la *yelp,* cuvînt folosit astăzi numai referitor la cîini, şi înțelesurile pe care le consideră învechite: *to applaud, to praise (*= a aplauda, a lăuda), iar pentru substantiv pe cel de *boasting, vain glory* (= fanfaronadă, glorie deşartă)[63], în limba franceză veche, termenului germanic *gelp, gelpan* îi corespunde în parte termenul *gab, gaber,* de origine neclară. *Gab* înseamnă „ironie, glumă, batjocorire", îndeosebi ca introducere la luptă, dar şi ca făcînd parte din ospăț. *Gaber* este o artă. Carol cel Mare şi cei doisprezece vasali ai săi găsesc la împăratul din Constantinopol, după ospăț, douăsprezece paturi, pe care, la propunerea lui Carol, încep să *gaber* înainte de a adormi. El însuşi dă exemplu, apoi îi vine rîndul lui Roland, care acceptă bucuros. „Cere-i regelui Hugo", zice el, „să-mi împrumute goarnele lui, şi atunci am să mă duc afară din oraş şi am să suflu atît de tare, încît toate porțile au să sară din țîțîni. Cînd are să vină regele spre mine, am să-l fac să se învîrtească pe loc atît de tare, încît are să-şi piardă mantia de hermină, iar mustața are să-i ia foc"[64].

Cronica rimată a lui Geoffroi Gaimar despre regele William cel Roşu al Angliei îl prezintă pe rege întreținînd o astfel de conversație-fanfaronadă cu Walter Tyrel, cu puțin înainte de fatala lovitură de săgeată care avea să-l ucidă[65]. După cîte se pare, această formă convențională de înjurături si lăudăroşenie la turnire a devenit mai tîrziu sarcina crainicilor. Ei laudă isprăvile de arme ale

[63] Un exemplu de *gilp-avida* din secolul al Xl-lea este dat de *Gesta Herwadi,* ed. de Duffus Hardy şi C. T. Martin, ca Anexă la Geffroi Gaimar. *Lestorie des Engles* (Istoria englezilor), Rolls Series, 1888,1, p. 345.
[64] *Le Pelerinage de Charlemagne* (Pelerinajul lui Carol cel Mare), secolul al Xl-lea, ed. de E. Koschwitz, Paris, 1925, vs. 47l-481.
[65] F. Michel, *Chroniques Anglo-Normandes* (Cronicile anglo-nor-mande), I, p. 52; cf. şi Wace, *Roman de Rou* (Romanul lui Rou), vs. 15038 ş.urm. si William of Malmesbury, IV, 320.

participanților la întrecere, îi slăvesc pe strămoşii acestora, uneori le iau în derîdere chiar si pe doamne, şi sînt dispretuiți ca fanfaroni şi derbedei[66]. Secolul al XVI-lea mai cunoaşte încă pe *gaber* ca joc de societate, ceea ce fusese în fond întotdeauna. Ducele de Anjou, se spune în cronici, a găsit acest joc menționat în *Amadis de Gaule* şi a hotărît să-l joace cu curtenii săi. Bussy d'Amboise se lasă cu greu convins să îndeplinească porunca ducelui. Ca şi în sala lui Aegir, la duelul de insulte al lui Loki, este valabilă regula că toți participanții vor fi egali şi că nici un cuvînt nu poate fi luat în nume de rău. Totuşi, jocul devine prilejul intrigii josnice cu care Anjou îl duce pe celălalt la pieire[67].

Ideea de competiție ca element principal al vieții sociale este legată din timpuri străvechi de reprezentarea noastră cu privire la civilizația elenică. Cu mult înainte ca sociologia şi etnologia să fi observat semnificația extraordinară a factorului agonal în general, Jacob Burckhardt a creat cuvîntul *agonal* şi a definit noțiunea respectivă drept una dintre caracteristicile culturii greceşti. Burckhardt nu a cunoscut însă baza sociologică generală a fenomenului. El a socotit că trebuie să-l conceapă ca pe o trăsătură elenică specială, al cărei efect se concentrează asupra unei anumite perioade a istoriei culturii greceşti. La Burckhardt, elenului, prin evoluție, îi urmează omul eroic, *der koloniale und agonale Mensch*[68], care este si el urmat, la rîndul lui, de

omul secolului al V-lea, apoi de către cel al secolului al IV-lea pînă la Alexandru, si, în sfîrsit, de omul elenistic[69]. Epoca numită de el „colonială

[66] *Toumoi de Chauvency* (Turnirul de la Chauvency), ed. de M. Delbouille, vs. 540, 1093-l158 etc.; „Le Dit des herauts" (Spusa crainicilor), în *România,* XLIII, pp. 218 ş.urm.
[67] A. de Varillas, *Histoire de Henry III* (Istoria lui Henric al Ill-lea); Paris, 1694, I, p. 574, pasaj care este redat în parte în Godefroy, *Dictionnaire* (Dicționar), s.v. *gaber, p.* 197, col. 3.
[68] Omul colonial şi agonal *(germ.) (n.t.).*
[69] *Griechische Kulturgeschichte* (Istoria culturii greceşti), ed. Rudolf Marx, III.

şi agonală" cuprinde aşadar, pentru el, mai ales secolul al Vl-lea. Cu această reprezentare, Burckhardt a mai găsit imitatori pînă în ultimii ani[70]. Burckhardt spunea că *das Agonale* este o *Triebkraft, die kein anderes Volk kennt*[71]. Marea sa lucrare, care, prezentată inițial ca lecții ale unui curs universitar, a apărut postum, sub titlul *Griechische Kulturgeschichte,* provine din deceniul al nouălea al secolului trecut, cînd nici o sociologie generală nu prelucrase .încă datele etnologice, ba chiar cînd acestea nu erau cunoscute încă decît cu totul parțial. E însă de mirare că Ehrenberg a mai putut adopta nu demult acest punct de vedere. El consideră, tot aşa, că principiul agonal este grecesc. *Dem Orient blieb esfremd und feindlich; .. .vergeblich wird mân in der Bibel nach agonalem Kampfe suchen*[72]. In cele spuse de noi mai sus, a venit vorba prea des despre Extremul Orient, despre India *Mahăbhăratei,* despre lumea popoarelor primitive, pentru a mai fi nevoie să combatem asemenea afirmații. Iar unul dintre cele mai frapante exemple referitoare la legătura dintre joc şi lupta agonală l-am extras tocmai din Vechiul Testament[73].
Burckhardt a recunoscut că întrecerile se întâlnesc si la popoarele primitive, dar le-a atribuit o semnificație redusă[74], în această privință, Ehrenberg merge şi mai departe: el numeşte, ce-i drept, agonalul *eine allgemeine menschliche Eigenschaft, als solche ober historisch uninteres-*

[70] H. Schăfer, *Staatsform und Politik* (Forma de stat şi politica), 1932; V. Ehrenberg, *Ost und West* (Răsăritul şi Apusul), *Studien zur geschichtlichen Problematik der Antike* (Studii despre problematica istorică a Antichității), în *Schriften der Phil. Fak. d. deutschen Univ. Prag* (Scrierile Facultății de filosofic a Universității germane din Praga), voi. 15, 1935.
[71] Agonalul [este o] forță motrice pe care nu o cunoaşte nici un alt popor *(germ.) (n.t.) — Griechische Kulturgeschichte,* III, p. 68 («.«.).
[72] Orientului i-a rămas străin şi duşmănos;... în zadar vom căuta în Biblie exemple de luptă agonală *(germ.) (n.t.) — Loc. cit.,* pp. 93, 94, 90 *(n.a.).*
[73] V. mai sus p. 89.
[74] *Loc. cit.,* III, p. 68.

sant una bedeutungslos[75]! Intrecerile cu scop sacru sau magic el le ignoră intenționat si se declară împotriva tratării „folcloristice" a realităților greceşti[76]. Imboldul spre întrecere, potrivit lui Ehrenberg, *ist kaum eine irgendwo sozîal una uberpersonlich bestimmende Kraft geworden*[77]. Abia ulterior a acordat atenție cel puțin paralelelor islandeze şi s-a arătat dispus să le atribuie o anumită semnificație[78].
Ehrenberg îl urmează pe Burckhardt şi în ce priveşte concentrarea noțiunii *agonal* asupra epocii care în Elada vine după cea eroică, recunoscînd că aceasta din urmă prezintă ici şi colo trăsături agonale. Lupta pentru Troia nu are încă, după el, absolut deloc caracter agonal; abia din pricina *aer Entheroisierung des Kriegertums*[79] căutăm să ne creăm o contragreutate în agonal, care însă s-a *her-ausgebildet*[80] aşadar abia în a doua instanță, ca produs al unei faze mai recente a culturii[81]. Toate acestea se bazează mai mult sau mai puțin pe aforismul lui Burckhardt: *Wer den Krieg hat, bedarfdes Turniers nicht*[82]. Acest aforism e însă dezmințit de sociologie şi etnologie, în mod sigur, cel puțin pentru toate perioadele arhaice ale civilizației. Se prea poate să fie adevărat că abia o dată cu marile jocuri de la Olimpia, de pe Istm, de la Delfi, de la Ne-meea, jocuri care au unit întreaga Eladă, competiția a devenit pentru cîteva secole principiul de viață al socie-

[75] O însuşire omenească generală, dar ca atare lipsită de interes şi de importanță din punct de vedere istoric *(germ.) (n.t.).*
[76] *Loc. cit.,* III, pp. 65, 219.
[77] Nu a devenit aproape nicăieri o forță determinantă social şi suprapersonal *(germ.) (n.t.) — Ibid.,* p. 217 *(n.a.).*
[78] *Ibid.,* pp. 69, 218.
[79] Dezeroizării ostăşimii *(germ.) (n.t.).*
[80] Format *(germ.) (n.t.).*
[81] Burckhardt, *loc. cit.,* pp. 26, 43; Ehrenberg, *loc. cit.,* pp. 71, 67, 70, 66, 72.
[82] Cine are războiul, nu are nevoie de turnir *(germ.) (n.t.)* — Burckhardt, *loc. cit.,* p. 69; cf. Ehrenberg, *loc. cit.,* p. 68.

tații greceşti, dar spiritul unei neîncetate competiții a dominat cultura elenică şi înainte, si după aceea.

Jocurile competitive greceşti, chiar şi în epoca în care, privite superficial, ar putea eventual să pară nişte sim-• ple festivităţi sportive naţionale, rămîn legate, în modul cel mai strîns cu putinţă, de religie. Cînturile de triumf ale lui Pindar se situau întru totul în cadrul bogatei sale poezii sacre, fiind unica parte a ei păstrată pînă azi[83]. Caracterul sacral al agonului iese pretutindeni la iveală, întrecerea băieţilor spartani, în faţa altarului, în a suporta durerea ţine întru totul, în contextul încercărilor dureroase, de iniţierea în secretele vîrstei adulte, aşa cum se întîlneşte ea pe tot globul la popoarele primitive. Un cîştigător la jocurile olimpice îi insuflă bunicului său, cu propria sa respiraţie, noi puteri de viaţă[84]. Tradiţia grecească face distincţie între competiţiile privitoare la stat, la război şi la drept, sau între întrecerile în putere, în înţelepciune şi în bogăţie. Ambele clasificări par să mai reflecte ceva din sfera agonistică a unei faze timpurii a culturii. Atunci cînd procesul venit în faţa judecătorului se numeşte ccycov, nu avem de-a face, potrivit concepţiei lui Burckhardt[85], cu un transfer semantic mai recent, ci, dimpotrivă, cu o străveche corelaţie între noţiuni. Procesul fusese odinioară un autentic agon.
Grecii obişnuiau să ţină competiţii de cîte ori exista posibilitatea de a lupta. Competiţiile în frumuseţe masculină făceau parte din panatenee şi din tezee. La simpozioane, participanţii se luau la întrecere în a cînta, în a spune ghicitori, în a bea şi a rămîne treaz. Nici în acestea din urmă nu lipseşte corelaţia cu sacralul: TioA/uroxria *(polyposia)* şi âKpaioXoo-ia *(akratolosia),* adică a bea mult şi a bea neamestecat, făceau parte din serbarea Choelor. Alexandru a sărbătorit moartea lui Calanos printr-un

[83] Jaeger, *Paideia,* I, p. 273.
[84] Pindar, *Olympionika,* VIII, 92 (70).
I
[85] *Loc. cit.,* HI, p. 85.

ăy&v gimnastic şi muzical, cu premii pentru cei mai buni băutori, consecinţa fiind că treizeci si cinci dintre participanţi au murit numaidecît, iar alţi şase ulterior, printre care şi cîştigătorul premiului[86], întrecerile în consumarea unor cantităţi mari de mîncare şi de băutură se întîlnesc şi în legătură cu *potlatch-ul.*
O concepţie prea strimtă a noţiunii de agon îl determină pe Ehrenberg să atribuie culturii romane o natură antiagonistică[87]. într-adevăr, aici întrecerile dintre oamenii liberi ocupă un loc redus. Asta nu înseamnă însă că elementul agonal a lipsit din alcătuirea civilizaţiei romane. Mai degrabă avem de-a face aici cu fenomenul ciudat că momentul „întrecere" s-a deplasat, într-o epocă timpurie, de la competiţia personală la contemplarea luptei altora, destinaţi anume. Fără îndoială, tocmai această deplasare are legătură cu faptul că la romani caracterul sacral al luptelor s-a păstrat deosebit de puternic; căci tocmai în cult apare din timpuri străvechi acţiunea de înlocuire. Cu toate că luptele de gladiatori, cursele de care şi luptele cu animalele erau executate de sclavi, ele fac totuşi parte pe de-a-ntregul din sfera agonalului, în măsura în care *ludf** nu erau legate de sărbătorile fixe ale anului, ele erau *luai votivi*[9],* ţinute în urma unui legămînt, de cele mai multe ori în cinstea unor morţi sau pentru a abate într-un anumit caz mînia zeilor. Cea mai mică încălcare a ritualului sau cea mai întîmplătoare stînjenire a acestuia făcea ca întreaga sărbătorire să nu mai fie valabilă. Iată încă un factor din care rezultă natura sacră a acţiunii.
Este însă de cea mai mare importanţă faptul că tocmai pentru luptele romane de circ, cu caracterul lor sîn-geros, superstiţios şi neliberal, a rămas tot timpul în uz, ca denumire generală, cuvîntul simplu, folosit pentru joc, *luduş,* cu asociaţiile lui: libertatea şi voioşia. Cum trebuie să înţelegem acest fenomen?
Potrivit concepţiei cu care Ehrenberg i se alătură lui Burckhardt, societatea grecească se îndreaptă, după epoca arhaică şi eroică a culturii ei, în mod secundar în direcţia agonalului ca principiu social atotstăpînitor, prin faptul că îşi epuizează în lupta serioasă cele mai bune forţe ale sale. Este o trecere *aus Kampf zu Spiel™,* deci o degenerare. Fără îndoială, faptul că agonistica ajunge să domine o îndreaptă cu timpul într-acolo. Agonul, în lipsa lui faptică de scop şi de sens, însemna în cele din urmă *Auf-hebung aller Schwere des Lebens, Denkens una Handelns, Gleichgultigkeit gegenuber aller fremden Norm, Verschwen-dung um des einzigen willen: zu siegen*[91].
în aceste din urmă cuvinte se află desigur mult adevăr, dar ordinea în care se petrec fenomenele este diferită de cea admisă de Ehrenberg, iar întreaga formulare a semnificaţiei agonalului pentru cultură ar fi trebuit să fie exprimată altfel. Nu a fost o trecere „de la luptă la joc" şi nici una „de la joc la luptă", ci una „în joc competitiv spre cultură", cu care prilej competiţia năpădeşte temporar viaţa culturală si-şi pierde, ca să spunem aşa, în acelaşi timp valoarea ludică, sacră şi culturală, pentru a degenera într-o pură patimă a emulaţiei. Punctul de pornire trebuie să fie reprezentarea unui simţ ludic aproape infantil încă, activizat într-o serie de forme de joc, adică în acţiuni legate de reguli şi sustrase „vieţii obişnuite" şi în care se pot desfăşura nevoile congenitale de ritm, alternare, climax antitetic şi armonie. Cu simţul ludic se asociază un spirit care năzuie spre onoare, demnitate, superioritate şi frumuseţe. Tot ce este mistic şi magic, tot ce este eroic, tot ce este armonic, logic şi plastic îşi caută formă şi expresie într-un joc nobil. Cultura nu începe *ca* joc şi nici

[86] Potrivit lui Chares; v. Pauly-Wissowa, s.v. *Kalanos, c.* 1545.
[87] Loc. *cit.,* p. 91.
[88] Jocurile *(lat.) (n.t.).*
[89] Jocuri votive *(lat.) (n.t.).*

[90] De la luptă la joc *(germ.) (n.t.)*
'•Suspendarea oricărei dificultăţi din viaţă, din gîndire şi din acţiune, indiferenţă faţă de orice normă străină, risipă, de dragul unui singur scop: izbînda *(germ.) (n.t.) — Ibid.,* p. 96 *(nM.).*

din joc, ci *în* joc. Baza antitetică şi agonistică a culturii este dată în joc, care este mai vechi şi mai originar decît orice cultură. Ca să ne întoarcem la punctul nostru de pornire, la *ludi* romane: cînd latinul numeşte competiţiile sacrale pur şi simplu „jocuri", el exprimă într-un chip cum nu se poate mai pur calitatea acestui element de cultură.
In procesul de creştere al oricărei civilizaţii, funcţia şi structura agonale ajung, încă dintr-o perioadă arhaică, la forma lor cea mai vizibilă şi, de cele mai multe ori, şi cea mai frumoasă. Pe măsură ce materialul de cultură devine mai închegat, mai variat, mai amănunţit, iar tehnica vieţii productive şi sociale, cea individuală şi cea colectivă, devine mai organizată, terenul civilizaţiei respective ajunge să fie năpădit de idei, sisteme, noţiuni, doctrine şi norme, cunoştinţe, moravuri, care par să fi pierdut întru totul contactul cu jocul. Cultura devine din ce în ce mai serioasă şi nu mai lasă jocului decît un loc secundar. Perioada agonală a trecut. Sau pare că a trecut.
Dacă — înainte de a continua, deci înainte de a scoate în evidenţă elementul ludic, pe rînd în cele mai importante funcţii de cultură — aruncăm încă o dată o privire generală spre grupul de forme ludice evidente, cu ajutorul cărora am încercat să punem în lumină corelaţia dintre cultura arhaică şi joc, constatăm că, pe întregul glob, viaţa socială primitivă este dominată de un complex de reprezentări şi de obiceiuri de natură agonistică absolut identice. Aceste forme de joc competiţional iau naştere, bineînţeles, independent de reprezentările religioase, deosebite, proprii fiecărui popor în cauză. Explicaţia imediată a acestei identităţi rezidă în însăşi firea omului, care năzuieşte tot timpul spre mai sus, fie că acest „mai sus" este onoarea şi superioritatea pământească, fie o izbîndă asupra pămîntescului. Funcţia congenitală însă cu ajutorul căreia omul îşi activizează această năzuinţă este jocul.
Intr-adevăr, dacă în fenomenele de cultură pe care le avem în vedere aici calitatea „joc" este cea primară, atunci este şi logic ca între toate formele respective, luate cate două — *potlatch* şi *kula,* cînt alternat, întrecere în înjurături, bravadă, luptă sîngeroasă etc. — să nu se poată trasa hotare precise. Faptul acesta va deveni şi mai limpede acum: în cele ce urmează, vom trece la o examinare separată a diferitelor funcţii de cultură şi vom vorbi mai întîi despre corelaţia dintre joc şi drept.

IV. JOCUL ŞI JUSTIŢIA

La prima vedere, sfera dreptului, a legii şi a justiţiei se află situată foarte departe de cea a jocului. Căci seriozitatea cea mai deplină şi interesul vital al individului si al comunităţii sale domină tot ceea ce ţine de drept şi de justiţie. Baza etimologică pentru exprimarea noţiunilor de drept, de justiţie si de lege se află în mod precumpănitor în domeniul noţiunilor: a aşeza, a stabili, a indica, a ţine ordine, a admite, a opta, a distribui, a reuni, a fi identic, a lega, a fi obişnuit, a fi neîndoios. Toate acestea sînt reprezentări aproape opuse sferei semantice în care apar cuvintele cu înţelesul de „joc". Am constatat însă tot timpul, în cele expuse mai sus, că sfinţenia şi seriozitatea unei acţiuni nu exclud cîruşi de puţin calitatea „joc".
Posibilitatea unei înrudiri între drept şi joc devine limpede pentru noi de îndată ce băgăm de seamă că practicii dreptului, adică procesului judiciar, oricare ar fi bazele ideale ale dreptului, îi este propriu în foarte mare măsură caracterul de competiţie. Legătura dintre competiţie şi apariţia dreptului a mai fost abordată cu prilejul descrierii *potlatch-ului,* care a fost însă tratat de către Davy exclusiv dinspre latura istoriei dreptului, ca origine a unui sistem primitiv de convenţii şi îndatoriri[1]. Disputa juridică dintre părţi este considerată la greci drept un ccycov *(agon),* ca o luptă legată de reguli fixe, în forme sacre, cu care prilej cele două părţi în conflict fac apel la hotărîrea unui arbitru. Această concepere a procesului

G. Davy, *Lafoijuree.*

judiciar ca întrecere nu trebuie considerată ca o dez-oltare mai recentă, ca un transfer de noţiuni, cu atît mai nutin ca o degenerare, aşa cum pare să facă Ehrenberg[2]. Dimpotrivă, din natura agonală a conflictului juridic porneşte întreaga dezvoltare, iar acest caracter de competiţie trăieşte pînă în ziua de astăzi.
Cine zice competiţie zice joc. Am văzut mai sus că nu există nici un motiv suficient să negăm indiferent cărei competiţii caracterul de joc. Atît calitatea „joc", cit şi calitatea „competiţie", amîndouă înălţate în cea de „sfinţenie", care este pretinsă de orice comunitate justiţiei sale, mai pot fi văzute şi astăzi cum radiază în tot felul de forme din viaţa juridică. Justiţia se practică într-o „curte". Această curte mai este încă şi astăzi, în deplinul înţeles al cuvîntului, acel kpcx; lokXcx; *(hieros kyklos),* cerc magic, în care i-am văzut pe judecători pe scaunele lor, aşa cum au fost înfăţişaţi pe scutul lui Ahile[3]. Fiecare loc de judecată este un autentic *temenos,* un loc sfinţit, care a fost decupat, delimitat din lumea obişnuită. Aşadar, tribunalul este *întrunit,* apoi este *exorcizat.* Este un adevărat

cerc magic, un spațiu de joc, înlăuntrul căruia obișnuita deosebire de rang dintre oameni este vremelnic suspendată. Omul este vremelnic inviolabil. Loki s-a asigurat, înainte de a se aventura în lupta înjurăturilor, că încăperea este un „mare loc de pace"[4], în Anglia, Camera Lorzilor este în esență și astăzi o curte de justiție, așa că *the Woolsack*[5], scaunul Lordului Cancelar, care de fapt nu are ce căuta acolo, contează ca *technically outside the precincts of the House*[6].

[2] *Ost und West,* p. 76; cf. p. 71.
[3] *lliada,* XVIII, 504.
[4] V. mai sus p. 123. Cf. Jaeger, *Paideia,* p. 147: *die Dike [schafft] eine Plattform des offentlichen Lebens, aufder Hoch und Gering sich als „Gleiche" gegenuberstanden* (Dike [creează] o platformă a vieții publice, pe care elevatul și josnicul se opuneau unul altuia ca „egali" *(germ.).*
[5] *The woolsack* „sacul de lînă" *(engl.) (n.t.).*
[6] Din punct de vedere tehnic, în afara incintei Casei *(engl.) (n.t.)* — Cuvîntul spaniol pentru „Parlament" este *Cortes (*= Curti) *(n.t.).*

Judecătorii mai ies și astăzi din cadrul „vieții obișnuite" înainte de a-și rosti sentința. Se înfășoară în togă sau își pun o perucă pe cap. A fost oare cercetată din punctul de vedere al semnificației ei etnologice această forță a magistratului englez? Am impresia că relația cu moda perucilor din secolele al XVII-lea și al XVIII-lea nu este decît secundară. De fapt, *the wig*[7] este o continuare a vechiului semn de recunoaștere al juriștilor din Anglia, *the coif,* la origine o scufie albă, foarte strînsă pe cap, care mai este reprezentată și azi printr-un mic tiv roșu în partea inferioară a perucii. Peruca judecătorească e însă mai mult decît o rămășiță a unei vechi uniforme de serviciu, în funcția ei, ea poate fi considerată drept înrudită foarte îndeaproape cu măștile de dans primitive ale popoarelor sălbatice. Ea face din cel care o poartă o „altă ființă". Lumea britanică mai păstrează în justiție, cu respectul pentru tradiție care o caracterizează, și alte trăsături foarte vechi. Elementul de sport și umor, care se bucură de atîta favoare, face parte din trăsăturile fundamentale ale vieții juridice în general. De altfel, nici din conștiința populară olandeză nu lipsește cu totul această trăsătură. *Be a good sport**, îi spune *bootlegger-ul*[9] american, în zilele prohibiționismului, vameșului care voia să-i întocmească proces-verbal de contravenție. Sportivitate îi cere justiției, în aceeași măsură, și olandezul. Un contrabandist din Brabant compare în fața instanței, fiind acuzat că a vrut să-l calce intenționat cu mașina pe un polițist[10], și spune:
„— Ca să scap de agent, am făcut la stînga. Agentul de poliție tăgăduiește. Acuzatul: — Te rog să fii cinstit și sportiv..."
Un fost judecător mi-a scris: „Stilul și conținutul dosarelor noastre trădează cu cîtă voluptate sportivă se

[7] Peruca *(engl.) (n.t.).*
[8] Fii un bun sportiv *(engl.) (n.t.).*
[9] Contrabandist [de băuturi alcoolice] *(engl.) (n.t.).*
[10] *Nieuwe Rotterdamsche Courant* (Noul Ziar Rotterdamez), 20 iunie 1936, ediția de dimineață C.

înțeapă adeseori avocații noștri unii pe alții cu argumente și contraargumente (dintre care, foarte multe sofistice), așa încît mentalitatea lor m-a făcut de multe ori să mă gîndesc la acelea ale purtătorilor de cuvînt dintr-un proces *adat*", cînd la fiecare argument înfigeau cîte un betigaș în pămînt, ca să încerce să obțină cîștig de cauză în proces prin cel mai mare număr de bețigase." Deosebit de viu apare caracterul ludic al justiției în descrierea pe care Goethe o face ședinței judiciare din Palatul Dogilor de la Veneția *(Italienische Reise*[12]*,* 3 octombrie).
Aceste observații răzlețe pot servi ca pregătire a corelației esențiale dintre justiție si joc. Să ne întoarcem, așadar, la formele arhaice ale procesului judiciar, în procedura din fața judecătorului, dorința de a câștiga este atît de intensă, atît de violentă, ba chiar atît de exclusivistă, încît momentul agonal nu poate fi eliminat de aici nici O clipă, în plus, sistemul de reguli restrictive care domină în permanență această luptă o plasează formal, pe de-a-n-tregul, în cadrul unui joc antitetic bine ordonat. Legătura efectivă dintre drept și joc în culturile arhaice se poate clasifica după trei criterii diferite: procesul este un joc de noroc, sau este o cursă, sau este o luptă cu ajutorul cuvîntului.
Procesul judiciar este o luptă pentru drept sau nedrept, pentru dreptate sau nedreptate, pentru a cîștiga sau a pierde. Dacă însă mergem cu privirea înapoi, de la practica dreptului în formele de civilizație foarte dezvoltate la cea din stadiile de cultură mai puțin înaintate, vedem că reprezentarea ideii de a cîștiga sau de a pierde, adică ideea pur agonală, o umbrește, ca să spunem așa, în conștiința comunității, pe cea de dreptate sau de nedreptate, deci ideea etico-juridică. Elementul „șansă" — și, prin urmare, nemijlocit, și elementul „joc" — vine cu atît mai mult în prim-plan, cu cît ne deplasăm într-o conștiință mai primitivă asupra dreptului. Pare că ni se perindă

[11] Circumscris ansamblului de legi nescrise, obiceiuri si tradiții la popoarele musulmane *(n.ed.).*
[12] Călătorie în Italia *(germ.) (n.t.).*

acolo în fața ochilor o sferă de idei în care noțiunea de verdict rezultat dintr-un oracol, dintr-o judecată

divină, dintr-un capriciu al sorții, deci dintr-un joc (căci caracterul de lucru hotărît în mod irefutabil se bazează numai pe o regulă de joc) şi cea de sentință judecătorească mai sînt cuprinse încă într-un complex unic.
Ne supunem voinței puterii divine, asta e ceea ce ne va aduce viitorul apropiat, asta e soarta care se împlineşte, prin faptul că-i smulgem un verdict. Oracolul devine cunoscut prin cunoaşterea unei şanse nesigure. Trasăm liniuțe, sau aruncăm pietre, sau punem vîrful creionului printre filele cărții sfinte. Aşa este şi porunca din Ieşirea, cap. 28, vs. 30, de *a* pune *Urim* şi *Tumim*[13] (ce obiecte vor fi acelea?) în *hosenul*[1]* *judecății,* care era purtat la inima Marelui Preot şi cu ajutorul căruia în Numerii, cap. 27, vs. 21, Eleazar, preotul, va întreba de hotărîrile Domnului. Astfel, Saul porunceşte să se arunce sorții asupra lui şi asupra fiului său Ionatan, în I Regi, cap. 14, vs. 42. Corelația dintre oracol, joc de noroc şi justiție este expusă aici cum nu se poate mai clar. Un astfel de oracol al sorții este cunoscut şi de lumea arabă preislamică[15]. Şi ce altceva este balanța sfîntă cu care, în *lliada,* Zeus cântăreşte destinul morții, înainte de începerea luptei?

„Tatăl olimpic atunci destinse cîntaru-i de aur,
Puse în talgere două din sorțile morții amare,
Un'a troienilor [îmblînzitori de cai], alt'a danailor
[îmbrăcați în aramă]"[16].

Această cîntărire este modul în care face Zeus dreptate, 5ucci£ew *(dikazein).* Reprezentările „voință divină,

[13] *Urim* şi *Tum(m)im* sînt obiecte sacre (bețigaşe? zaruri?) folosite pentru a cunoaşte, prin tragere la sorți, voința divină *(n. ed.).*
[14] Pieptar cu pietre prețioase purtat de Marele-Preot la evrei *(n. ed.).*
[15] Wellhausen, *Reste arabischen Heidentums* (Rămăşițe ale păgînismului arab), ediția a Il-a, Berlin, 1927, p. 132.
[16] VIII, 69-71; traducere de G. Murnu, Editura „Cartea Românească", [1938]; cf. XX, 209, XVI, 658, XIX, 223.

destin şi capriciul hazardului" sînt complet amestecate aici. Balanța Dreptății — căci simbolul îşi are cu siguranță obîrşia în această imagine a lui Homer — este balanța incertului hazard. Despre o izbîndă a adevărului moral, despre reprezentarea conform căreia dreptatea atîrnă mai greu la cîntar decît nedreptatea nu este încă vorba aici.
Printre figurile de pe scutul lui Ahile, aşa cum este descris scutul în cîntul al XVIII-lea al *Iliadei,* este si cea a unui proces, înlăuntrul unui cerc sfînt, în care stau pe scaunele lor judecătorii, în mijloc, se află 8ixa xpwoîo TO&avTcc *(dyo chrysoio talanta),* pentru a fi dați celui care va rosti în chipul cel mai drept sentința 5iKT|v *(dikeri).*[17] Doi talanți de aur, aceasta ar fi, aşadar, suma de bani pentru care se judecă părțile. Totuşi, pare să fie vorba mai degrabă de o miză sau de un premiu, decît de obiectul unui proces. Căci *talanta* înseamnă la origine balanța însăşi. Nu s-ar putea oare ca poetul să fi lucrat aici după o imagine, în care, după datina veche, dreptatea era efectiv cîntărită, adică acordată prin oracol, si, nemaiîntîlnind această reprezentare străveche, să fi luat *talanta* drept valoare bănească?
Cuvîntul grecesc 8iio| *(dike)* „drept" are o scară de semnificații care se întinde de la abstractul pur pînă la concretul maxim. Pe lîngă „drept", el poate însemna, ca noțiune abstractă, şi „parte cuvenită, despăgubire": părțile dau şi iau *dike,* judecătorul atribuie *dike.* Mai înseamnă, de asemenea, procesul însuşi, verdictul şi sancțiunea. Potrivit lui Werner Jaeger, sensul concret poate fi considerat în acest caz — prin excepție, s-ar putea spune — ca derivat din cel abstract[18]. Faptul că tocmai abstracțiile SiKaioţ *(dikaios)* „just" şi SiKcaocr6vT| *(dikaiosyne)* „justețe" au fost formate abia într-o epocă mai tîrzie din *dike* nu pare să se acorde cu părerea lui Jaeger. Legătura expusă mai sus între justiție şi încercările sorții ne-ar putea face să preferăm totuşi etimologia respinsă de

[17] XVIII, 497-509.
[18] *Paideia,* I, p. 14.

Jaeger, care derivă 5iKT) din Sticeîv „a arunca", deşi relația dintre *dike* şi MKVUUX *(deiknymî)* nu prea poate fi pusă la îndoială. O legătură între „drept" şi „a arunca" pare să existe şi în limba ebraică, unde cuvîntul pentru lege şi drept, fora, şi o rădăcină care înseamnă *„a* arunca sorții, a trage cu arma, a consulta un oracol" sînt incontestabil înrudite[19].
Deosebit de important mi se pare faptul că personajul *Dike* se confundă pe monede cu personajul *Tyche,* soarta incertă. Această din urmă zeiță ține şi ea în mînă balanța. *U* z's *not,* zice Miss Harrison, *thut there* z's *a late „syncretism" ofthese divinefigures; they start from one con-ception and differentiate*[20]*.*
Corelația primitivă dintre drept, soartă şi jocul de noroc poate fi constatată în fel şi chip si în tradiția popoarelor germanice. Pînă în ziua de azi, în limba olandeză cuvîntul *lot* înseamnă în acelaşi timp: ceea ce rezervă viitorul, ceea ce îi revine cuiva, ceea ce îi este *beschikt*[21] *(Schicksal*[22]*),* precum şi semnul norocului său, adică cel mai

scurt ori cel mai lung chibrit, sau biletul de loterie[23]. Este aproape cu neputinţă de stabilit care dintre cele două semnificaţii este cea originară: în gîndirea arhaică, cele două noţiuni se şi confundă. Zeus ţine în mînă balanţa dreptăţii divine, iar Asii aruncă sorţii lumii cu zarurile[24]. Oracolul se pronunţă fie după rezultatul unei încercări a puterii sau al unei lupte cu armele, fie după felul în care cad simbolurile unui joc, cele două criterii

[19] Din aceeaşi rădăcină, poate, şi *urim,* despre care s-a vorbit mai sus.
[20] Nu înseamnă că ar exista un „sincretism" tîrziu al acestor personaje divine; ele pornesc de la o singură concepţie şi se diferenţiază *(engl.) (n. t.)* — J. E. Harrison, *Themis,* p. 528.
[21] Hărăzit *(ol.) (n.t.).*
[22] Soartă *(germ.) (n.t.).*
[23] Cuvîntul olandez *noodlottig* (= funest, fatal) indică, în aparenţă, prin consoana sa dublă *ii,* altă rădăcină decît *lot* — din care s-a derivat verbul *loten (*= a trage la sorţi) —, dar trebuie considerat de fapt ca o formaţie incorectă a acesteia.
[24] V. mai sus p. 107.

fiind pe picior de egalitate. Nu fără temeiuri profunde . trecut şi în sufletul omenesc se mai ghiceşte şi astăzi în cărţi. Lupta cu armele se asociază uneori cu un joc de noroc, în timp ce herulii luptă cu longobarzii, regele lor stă în faţa tablei de joc. Tot aşa, în cortul regelui Teodoric, lîngă Quierzy, se joacă în zaruri[25].
Nu este uşor de determinat în amănunt concepţia privitoare la judecata divină în mintea popoarelor care au aplicat-o. La prima vedere, ea pare să se contureze astfel: zeii arată, prin rezultatul încercării sau al aruncării, de care parte este dreptatea si în ce direcţie merge favoarea lor. Dar nu este oare aceasta o interpretare din-tr-un stadiu mai vechi? Punctul de pornire nu este oare, în fond, întrecerea însăşi, jocul jucat pentru a se vedea cine îl va cîştiga? Rezultatul jocului de noroc este în sine o sentinţă sfîntă. Mai este încă şi astăzi aşa, acolo unde un regulament precizează că, „în cazul egalităţii de voturi, hotărăsc sorţii". Abia într-o fază înaintată a expresiei religioase ia naştere formularea: adevărul şi dreptatea se vădesc prin faptul că o divinitate dirijează căderea pietrelor sau izbînda în luptă. Cînd Ehrenberg spune: *Aus dem Gottesurteil erwăchst das weltliche Gericht[26],* am impresia că presupune o succesiune de idei care nu este cea istorică. Aforismul ar trebui să sune mai degrabă astfel: justiţia si judecata divină îşi au amîndouă rădăcina într-o practică a deciziei agonale în sine, fie prin tragere la sorţi, fie prin încercarea puterii. Lupta pentru a cîştiga sau a pierde este sacră în sine. Dacă este însufleţită de noţiuni de dreptate şi de nedreptate formulate, atunci ea se înalţă în sfera dreptului, este văzută în lumina unor reprezentări pozitive ale puterii divine, deci se înalţă în

[25] Paulus Diaconus, 1,20; Fredegarius, IV, c. 27 *SS. rer. Merow.,* II, p. 131. Cu privire la ordalia sorţii, v. şi H. Brunner, *Deutsche Rechtsgeschichte* (Istoria dreptului german), ed. a Il-a, voi. II, pp. 553 ş.urm.
[26] Din judecata divină ia naştere justiţia lumească *(germ.) (n.t.) — Die Rechtsidee imfriihen Griechentum* (Ideea de drept în lumea grecească timpurie), p. 75.

sfera religiei. Primară însă în toate acestea este forma ludică.
Lupta judiciară este o competiţie, adeseori în forma unei curse sau a unui rămăşag, în consideraţiile noastre, termenul ludic *wedde[27]* stăruie să vină în prim-plan. *Potlatch-ul* creează un sistem primitiv de relaţii juridice. Provocarea prilejuieşte o învoială[28]. Independent de *pot-latch* si de judecata divină recunoscută, în tot felul de obiceiuri juridice arhaice se poate regăsi competiţia pentru dreptate, adică pentru judecarea si recunoaşterea unui raport stabil cu privire la un anumit caz. O bună parte din ceea ce Otto Gierke a reunit, fără altă explicaţie, sub denumirea de *Humor im Recht™* şi a considerat că este o joacă liberă a spiritului popular îşi găseşte explicaţia justă în cadrul obîrşiilor agonale ale sentinţei judiciare. O joacă a spiritului popular, într-adevăr, dar într-un sens mai profund decît a admis Gierke, şi plină de semnificaţie serioasă. Astfel, de pildă, în cutumele germanice antice, hotarul unui ţinut sau al unei moşii era determinat uneori printr-o cursă sau printr-o aruncare a securii. Sau se determina dreptatea cuiva punînd un om legat la ochi să atingă un obiect sau o persoană sau învîrtind ori rostogolind un ou. Toate aceste cazuri ţin de capitolul sentinţei judiciare bazate pe o încercare a puterii sau pe un joc de noroc, în limba arabă, cuvîntul pentru zălog, *qara',* este format dintr-o rădăcină care înseamnă „a arunca sorţii" sau „a cîstiga prin tragere la sorţi sau prin tragere la ţintă".
Nu este, desigur, întîmplător că întrecerea ocupă un loc important îndeosebi la alegerea miresei sau a mirelui, în spatele cuvîntului englez *wedding,* care înseamnă „încheierea unei căsătorii", se deschide o perspectivă la fel de vastă în istoria dreptului şi a culturii ca şi în spatele cuvîntului olandez *bruiloft (-* căsătorie). Cel din-

[27] Concurs *(ol.) (n.t.).*
[28] Davy, *La Foi juree,* pp. 176, 126, 239 etc.
[29] Umorul în drept *(germ.) (n.t.).*

tîi vorbeşte despre *wedde,* zălogul simbolic, prin care omul îşi ia un anumit angajament[30]. *Bruiloft* este o dovadă a alergării, adică a cursei pentru mireasă, care putea constitui proba sau una dintre probele de care depindea încheierea angajamentului[31]. Danaidele au fost cîstiga te printr-o cursă, exemplu care a mai găsit imitatori şi în epoca istorică. Chiar şi cu privire la Penelopa este vorba de o asemenea cursă[32]. Nu contează în primul rînd dacă

o astfel de acțiune este transmisă numai în legendă ori în mit sau dacă poate fi semnalată şi în practica reală. Principalul este că reprezentarea unei curse pentru do-bîndirea miresei este prezentă. Căsătoria este un *contrat a epreuves*[33]*, a potlatch custom*[34]*,* zice etnologul. *Mahăbhâ-rata* descrie probele de putere pe care au fost nevoiți să le efectueze pețitorii Draupaliei, *Ramayana* face acelaşi lucru cu privire la Sita, iar *Cîntul Nibelungilor* povesteşte încercările de putere pentru cîştigarea Brunhildei.
Nu e însă nevoie ca probele pe care trebuie să le treacă pețitorul pentru a dobîndi mireasa să fie numai probe de putere sau de vitejie. Uneori, este pus la încercare în ce priveşte cunoştințele, prin întrebări dificile, în descrierea jocurilor festive ale flăcăilor si fetelor din Anam, făcută de Nguyen Van Huyen, competiția în cunoştințe şi în prezență de spirit ocupă un loc important. Uneori, fata îl supune pe tînăr la un adevărat examen, în tradiția eddică, vedem, deşi într-o formă întrucâtva alterată, proba de cunoştințe pentru dobîndirea miresei în cîntecul lui Alviss, unde Thor, piticul superînțelept, i-o făgăduieşte

[30] Limba olandeză medievală mai cunoaşte termenul *wedden* pentru *„a se căsători": hets beter wedden dan verbranden (= e* mai bine să te căsătoreşti decît să arzi pe rug).
[31] Tot aşa şi cuvîntul anglo-saxon *brydhleăp,* cel norvegian vechi *brudhlaup* si cel german vechi *brutlouft.*
[32] Cf. J. E. Harrison, *Themis,* p. 232. Un exemplu, într-o povestire nubiană din Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas,* p.
[33] Contract cu probe *(fr.) (n.t.).*
[34] O datină *potlatch (engl.) (n.t.).*

pe fiica sa, dacă la întrebările sale va şti să-i spună numele secrete ale lucrurilor[35].
De la competiție, trecem acum la rămăşag, care este şi el în strînsă relație cu legămîntul. Elementul „rămăşag" îşi găseşte expresia în procedura judiciară în două feluri. Primul este următorul: persoana principală din proces pariază pe dreptatea sa, adică îl provoacă pe adversar să-i dispute dreptatea punînd un rămăşag, *gage, vadium.* Dreptul englez a mai cunoscut pînă în secolul al XlX-lea două forme de procedură în cauzele civile, care purtau numele de *wager* (literal: prinsoare, rămăşag), si anume: *wager of battle*[36]*,* în care cineva oferea duelul judiciar, şi *wager of law*[37]*,* în care partea se obliga să depună într-o anumită zi jurămîntul de nevinovăție. Deşi căzute de mult în desuetudine, formele acestea au fost abrogate abia în 1819 şi, respectiv, în 1833[38]. Cu toate că însuşi procesul are caracterul unui rămăşag, mai vedem şi obiceiul ca spectatorii să încheie pariuri cu privire la rezultatul procesului, în sensul pe care îl dăm în mod obişnuit acestui cuvînt. Prinsorile referitoare la rezultatul unei cauze judiciare sînt, după părerea mea, si astăzi la ordinea zilei în Anglia. Cînd Ana Boleyn şi presupuşii ei complici se aflau în fața instanței, în Tower Hali, sub impresia apărării energice a fratelui ei Rochford, s-a pariat la zece contra unu pentru achitarea ei. în Abisinia, rămăşagurile cu privire la verdict erau o practică obişnuită în cursul unei şedințe de judecată, în intervalul dintre audierea martorilor şi apărare[39].

[35] In *Fjolsvinnsmăl,* motivul pare deplasat şi mai mult, avînd în vedere că aici tînărul, plecat să-şi pețească mireasa în condiții primejdioase, pune el întrebări uriaşului care o păzeşte pe fecioară.
[36] Rămăşagul bătăliei *(engl.) (n.t.).*
[37] Rămăşagul legii *(engl.) (n.t.).*
[38] Blackstone, *Commentaries* (Comentarii), ed. Kerr, IU, pp. 337 ş.urm.
[39] Enno Littmann, *Abessinien* (Abisinia), Hamburg, 1935, p. 86.

Deosebim trei forme ludice ale procesului judiciar: jocul de noroc, competiția sau rămăşagul şi duelul oratoric. Procesul judiciar rămîne, prin natura lucrurilor, un duel oratoric, chiar şi după ce, o dată cu evoluția civilizației, acesta şi-a pierdut, total sau parțial, aparent sau în realitate, calitatea de joc. în cadrul subiectului nostru, nu avem însă de-a face decît cu faza arhaică a acestei lupte cu ajutorul cuvîntului, unde rezultatul nu-l dă argumentul juridic cel mai strîns, ci insulta cea mai violentă si mai izbitoare. Agonul constă aici aproape în întregime în năzuința fiecăreia dintre părți de a o întrece pe cealaltă în cuvinte jignitoare bine alese şi de a rămîne stăpînă pe situație. Despre competiția în insulte, ca întrecere în sine, ca performanță socială, de dragul onoarei şi al prestigiului, am vorbit mai sus, cînd am tratat despre *psogos, iambos, mofăkham, mannjafnadr* etc. Tranzițiile între *la joute de jactance* în sine şi competiția în insulte, ca procedură judiciară, nu sînt precis conturate. Acest fapt va deveni şi mai clar acum, cînd vom cerceta mai îndeaproape una dintre cele mai ciudate manifestări ale corelației dintre joc şi cultură, anume: competițiile în a bate tobele, sau luptele cu ajutorul cîntecelor, ale eschimoşilor groenlandezi. Aici, vedem în uz curent, sau cel puțin nu de mult părăsit, un caz în care funcția de cultură pe care am nu-mit-o justiție nu s-a desprins încă defel de sfera şi de natura jocului[40].
Cînd un eschimos are o plîngere împotriva altuia, îl provoacă la o întrecere în a bate toba sau la o luptă cu ajutorul cîntecelor *(Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest).* Tribul sau clanul se reuneşte într-o adunare

[40] Thalbitzer, *The Ammassalik Eskimo* (Eschimosul amasalik), *Meddelelser om Craniana,* p. 39,1914 ; Birket Smith, *The Caribou Eskimo's* (Eschimoşii caribu), Copenhaga, 1929. Knud Ras-mussen, *Fra Grmland til Stille Havet* (Din Groenlanda în Oceanul Pacific), I-n, 1925-l926; *The Netsilik Eskimo* (Eschimosul netilik), *Report of the Fifth Thule*

Expedition (Raportul celei de-a cincea expediții în Thule), 1912-l914, VIII, l, 2; Herbert Konig, *Der Rechtsbruch una sein Ausgleich bei den Eskimos* (Lezarea dreptului şi reparația ei la eschimoşi), *Anthropos,* XIX-XX, 1924-l925.

festivă, toți membrii fiind cît mai gătiți şi într-o dispoziție plină de voioşie. Cei doi adversari îşi cîntă rînd pe rînd unul celuilalt, cu acompaniament de tobă, cîntece jignitoare, în care îşi reproşează reciproc delictele. Nu se face atunci nici o deosebire între învinuirile întemeiate, satira ilariantă şi calomnia laşă. Un cîntăreț a înşirat numele tuturor oamenilor pe care soția şi soacra adversarului său îi mîncaseră în timpul unei perioade de foamete, ceea ce a impresionat atît de mult asistența, încît a început să plîngă. Cîntecul este asociat cu provocare şi maltratare fizică: reclamantul respiră şi pufăie chiar în obrazul adversarului, îl izbeşte cu fruntea, îi deschide fălcile, îl leagă de parul cortului, iar „pîrîtul" trebuie să îndure foate acestea, extrem de resemnat şi chiar rîzînd ironic. Spectatorii cîntă şi ei în cor refrenele cîntecelor, aplaudă şi îi ațîță pe adversari. Alții dorm în timpul disputei, în pauze, părțile se comportă una față de cealaltă ca buni prieteni. Şedințele referitoare la un asemenea litigiu se pot întinde pe ani şi ani de zile; părțile imaginează de fiecare dată noi cîntece şi aduc noi acuzații, în cele din urmă, spectatorii hotărăsc cine trebuie considerat cîştigător. Apoi, în unele cazuri, prietenia se restabileşte, dar se întîmplă şi ca familia celui care pierde să emigreze, din cauza ruşinii înfrîngerii. Un eschimos poate avea în acelaşi timp diferite întreceri cu toba. Iau parte şi femeile.

Important e însă aici, în primul rînd, faptul că la triburile care cunosc obiceiul aceste lupte se substituie hotărîrilor judecătoreşti, în afara luptelor cu ajutorul tobelor, acele triburi nu cunosc altă formă de justiție, ele fiind unicul mod de a aplana un diferend. Altă cale pentru a crea o opinie publică nu există[41]. Chiar şi crimele

[41] Birket Smith, *loc. cit., p.* 264, trasează, după părerea mea, prea precis limita acestor *judicM proceedings* (proceduri judiciare), cînd afirmă despre eschimoşii caribu că la ei luptele cu ajutorul cîntecelor nu au numitul caracter, ci că servesc numai ca *a simple act ofvengeance... or for purpose ofsecuring quiet and order* (un simplu act de răzbunare... sau cu scopul de a asigura liniştea şi ordinea).

sînt aduse la lumina zilei în această formă. După victoria în lupta cu ajutorul cîntecelor, nu mai urmează nici o altă sentință oficială. Motivele acestor lupte sînt, în majoritatea cazurilor, legate de probleme cu femei. Trebuie făcută o deosebire între triburile care cunosc datina aceasta ca procedură judiciară şi cele la care ea se întîlneşte numai ca divertisment festiv. Violențele permise sînt precizate în mod diferit: lovirea adversarului sau doar legarea lui etc. Pe lîngă lupta cu ajutorul cîntecelor, servesc deseori pentru aplanarea diferendelor lupta cu pumnii şi lupta corp la corp.

Avem, aşadar, de-a face aici cu o datină culturală, care îndeplineşte funcția justiției într-o formă pe de-a-ntregul agonală şi care este în acelaşi timp joc, în sensul cel mai propriu al cuvîntului. în timpul înfruntării, întregul auditoriu rîde de plăcere. Scopul urmărit este desfătarea ascultătorilor. „Pentru data viitoare", zice Igsiavik[42], „vreau să fac un cîntec nou, care are să fie deosebit de amuzant şi prin care am să-mi leg de par adversarul." Luptele cu ajutorul tobelor alcătuiesc distracția principală a vieții sociale, în lipsa unui diferend, se organizează asemenea lupte numai ca divertisment. Uneori, ca o artă deosebită, concurenții cîntă în formă de ghicitori.

Nu prea departe de lupta cu ajutorul tobelor, se situează şedințele judiciare satirico-umoristice, ținute pentru pedepsirea a fel de fel de delicte, îndeosebi sexuale, cum sînt şedințele care se întflnesc într-o serie de datini populare ale țărilor germanice (cea mai cunoscută este aşa-numita *Haberfeldtreiben*[*3]).* Sînt organizate întru totul ca farse, dar adeseori sînt luate şi în serios, ca de pildă *Saugericht***, a tineretului din Rapperswil, care îngăduia apelul la Micul Consiliu[45].

[42] Thalbitzer, V, p. 303.
[43] Cuvînt german intraductibil. Literal: acțiune pe ogorul de ovăz. Este numele unei datini, păstrată pînă în zilele noastre în Bavaria («.{.).
[44] Cuvînt german intraductibil. Literal: justiția scroafei. Este de asemenea numele unei datini populare *(n.t.).*
[45] Stumpfl, *Kultspiele,* p. 16.

Este clar că luptele eschimose cu ajutorul tobelor sînt cuprinse în aceeaşi sferă ca şi *potlatch-vl,* întrecerile în lăudăroşenie şi înjurături ale arabilor preislamici, competițiile chineze, *mannjafnadr ale* vechilor norvegieni, şi *nis-sang-ul,* literal „cîntecul duşmăniei", un cîntec prin care se urmărea defăimarea unui duşman *(nid* înseamnă „duşmănie", nu „invidie"). Ni se pare, de asemenea, evident, că această sferă nu este, cel puțin la origine, cea a judecății divine în sensul propriu. Noțiunea de sentință a forțelor divine cu privire la adevărul abstract şi la dreptatea abstractă poate fi eventual legată, în mod secundar, de asemenea acțiuni, dar primară este aici rezolvarea agonală ca atare, adică rezolvarea unor probleme serioase într-un şi

printr-un joc. îndeosebi arabul *nijnr* sau *morwfara,* a lupta pentru faimă si onoare în fața unui arbitru, se apropie foarte mult de datina eschimoşilor. Cuvîntul latinesc *iurgium, iurgo,* trebuie înțeles şi el din acelaşi punct de vedere. Provine dintr-o formă *iusigium,* din *ius*-şi *agere,* deci înseamnă „justiție", de comparat cu *litigium,* literal „dispută". *Iurgium* înseamnă însă atît „proces, procedură", cît şi „cuvîntare injurioasă, luptă cu ajutorul cuvîntului, debitarea de înjurături", şi indică o>,fază în care procesul judiciar mai era încă, în principal, o întrecere în insulte, în lumina luptelor eschimoşilor cu ajutorul tobelor, devine mai lesne de înțeles şi un personaj ca Ar-hiloh, ale cărui cîntece împotriva lui Licambes au oarecare asemănare cu cele ale eschimoşilor. Chiar şi reproşurile cu caracter de avertizare ale lui Hesiod, adresate fratelui său Perses, pot fi considerate, de departe, din aceeaşi perspectivă. Jaeger atrage atenția asupra faptului că satira publică grecească nu era doar o predică sau un instrument în slujba unei ranchiune personale, ci că trebuie să fi îndeplinit la origine şi o funcție socială[46]. Cea a luptei eschimoşilor cu ajutorul tobelor — îndrăznim să spunem fără grijă.

De altfel, faza în care nu se poate face distincție între pledoarie şi întrecerea în insulte încă nu apusese cu totul

[46] *Paideia,* p. 169.

în civilizația clasică. La atenieni, în perioada de înflorire, oratoria judiciară se mai afla încă sub semnul unei competiții de iscusință oratorică, în care erau îngăduite toate trucurile si orice mijloc de convingere. Bara si tribuna politică erau socotite sediile artei de a convinge. Această artă alcătuia, împreună cu violența războiului, a tîlhăriei sau a tiraniei, „vânătoarea de oameni", a cărei definiție o formulează interlocutorii din *Sofistul* lui Platon[47]. Sofiştii te învățau, pe bani, cum să faci dintr-o cauză slabă una tare. Un tînăr politician obişnuia să-şi înceapă cariera cu o plîngere într-un proces de scandal.

La Roma, tot aşa, multă vreme s-a considerat că în fața justiției este permis orice mijloc menit să-l doboare pe adversar. Partea se îmbrăca în veşminte de doliu, suspina şi se văicărea, se referea în gura mare la binele starului, aducea numeroşi suporteri ca să producă o impresie mai puternică, pe scurt făcea tot ceea ce se mai face uneori si astăzi[48]. Stoicii au încercat să suprime acest caracter ludic al elocinței judiciare şi s-o pună în armonie cu normele lor stricte, referitoare la adevăr şi la demnitate. Dar cel dintîi care a vrut să pună în practică acest nou crez, Rutilius Rufus, a pierdut procesul şi a fost nevoit să plece în surghiun.

[47] Platon, *Sofistul,* 222 c-d.

[48] Cicero, *De Oratore,* I, 229 ş.urm. Să ne amintim de avocatul care, în procesul Hauptmann, a izbit cu mîna în Biblie şi a fluturat drapelul american, sau la confratele lui olandez, care, într-un răsunător proces penal, a rupt în bucăți raportul de expertiză psihiatrică. — Cf. descrierea unei şedințe judiciare abisiniene, făcută de Littmann, *loc. cit.,* p. 86:

In sorgfâltig studierter, gewandter Rede entwickelt der Anklager seine Anklage. Humor, Satire, treffende Sprichwb'rter und Redensarten, beissende Ănspielungen, heftiger Zom, kalte Verachtung, lebhaftestes Mienenspiel, bald drohnend heraus-fordemdes Gebriill... muss herhalten, die Anklage zu bekrăftigen und den Angeklagten in Grund und Eoden zu bohren. (Acuzatorul îşi dezvoltă acuzarea printr-o cuvîntare dibace, studiată cu îngrijire. Umor, satiră, proverbe şi zicale frapante, aluzii muşcătoare, mînie violentă, dispreț rece, mimica cea mai vie, ba şi urlete sfidătoare. .. trebuie să contribuie pentru a întări acuzația şi pentru a-l doborî definitiv şi total pe acuzat.)

V. JOCUL ŞI RĂZBOIUL

A denumi lupta un joc înseamnă a folosi un dicton la fel de vechi ca şi înseşi cuvintele „luptă" şi „joc". O asemenea denumire, în sensul strict al cuvîntului, trebuie oare considerată ca figurată? Am mai pus, mai sus, această întrebare[1] si am fost de părere că trebuie să răspundem negativ: într-adevăr, cele două noțiuni, „luptă" şi „joc", par de multe ori să se contopească. Orice luptă care este legată de reguli restrictive prezin-tă, chiar datorită acestei ordini restrictive, semnalmentele unui joc, ale unei forme deosebit de intensive, de energice si totodată extrem de evidente a jocului. Cățeluşii si băiețaşii luptă „în glumă", după reguli care limitează aplicarea violenței. Limita acțiunilor îngăduite în joc nu trebuie însă să fie neapărat vărsarea de sînge şi nici chiar lovitura mortală. Turnirul medieval a fost si a rămas fără îndoială o luptă singulară, deci un joc, dar în ipostazele sale cele mai timpurii trebuie să fi fost pe de-a-n-tregul şi categoric „serioasă", pînă la moarte, la fel ca „jocul" tinerilor ostaşi ai lui Abner si ai lui loab. Lupta ca funcție de cultură presupune totdeauna reguli restrictive şi cere, pînă la un anumit nivel, recunoaşterea unei calități de joc. Chiar şi în epoci relativ înaintate, războiul mai ia încă uneori cea mai desăvîrşită formă de joc. Faimosul *Combat des Trente*[2] din anul 1351, în Bretania, nu este calificat în izvoare, ce-i drept, în mod categoric, drept joc, dar face absolut impresia unei lupte cu carac-

[1] Pp. 88-89.
[2] Lupta celor treizeci (/r.) *(n.t.).*

ter de joc, şi acelaşi lucru se poate spune şi despre *La Visfida di Barletta*[3] din anul 1503, unde treisprezece cavaleri italieni au luptat cu treisprezece cavaleri francezi, într-o sferă de idei fie arhaică, fie romantico-barbară, lupta sîngeroasă, competiţia festivă şi lupta singulară, în măsura în care sînt legate de anumite reguli, sînt incluse, toate, în reprezentarea primară a jocului. Despre război, *se* poate vorbi ca despre o funcţie de cultură atîta timp cît este purtat înlăuntrul unui cerc ai cărui membri se recunosc unii pe alţii ca egali sau cel puţin ca egal de îndreptăţiţi. Dacă lupta se duce împotriva unor grupuri care în fond nu sînt recunoscute ca fiind alcătuite din oameni sau cărora cel puţin nu li se recunosc drepturi umane, fie că sînt numite „barbari", „diavoli", „pagini", „eretici", atunci ea poate rămîne înlăuntrul „limitelor" culturii în măsura în care un grup îşi impune si în acest caz, de dragul onoarei proprii, anumite limitări. Pe astfel de limitări s-a bazat pînă în ultima vreme dreptul internaţional, în care şi-a găsit expresie o anumită tendinţă de a include războiul în cultură. S-a făcut o distincţie categorică pe de o parte între starea de beligerantă si starea de pace, iar pe de altă parte între starea de beligerantă si violenţa criminală. Deasupra părţilor în conflict se boltea ideea unei comunităţi, care recunoştea că membrii ei sînt „omenire", cu drepturi si pretenţii de a fi trataţi ca „oameni". Abia teoria „războiului total" sacrifică pînă si ultimele rămăşiţe ale funcţiei de cultură şi, o dată cu ele, ale funcţiei de joc.
Pornind de la convingerea noastră că agonul are întotdeauna în el însuşi caracter de joc, se naşte acum întrebarea: în ce măsură trebuie să se numească războiul o funcţie agonală a comunităţii? în general, putem da deoparte, ca neagonale, o întreagă serie de forme de luptă. Facem deocamdată abstracţie aici de războiul modern. Atacul prin surprindere, ambuscada, năvălirile de jaf şi masacrele nu pot conta, fiecare din ele în parte şi ca atare, ca forme agonale ale luptei, deşi pot fi puse în folo-

[1] Provocarea de la Barletta *(it.) (n.t.).* 153

sul unui război agonal. Pe de altă parte, scopul politic al unui război — cucerirea, subjugarea, înrobirea altui popor — se află şi el în afara sferei luptei competiţionale. Momentul agonal intră în acţiune din clipa cînd părţile beligerante se consideră una pe alta ca adversare în luptă pentru o cauză la care au dreptul. Chiar dacă în spatele voinţei lor de a lupta se ascunde pur şi simplu foamea, ceea ce nu se întâmplă decît arareori, totuşi lupta le pare chiar şi lor o chestiune de sfîntă datorie, de onoare sau de răsplată. Tendinţa spre putere materială, chiar si în relaţiile de cultură evoluate şi chiar dacă înşişi membrii statului care pune la cale războiul consideră că scopul lui este o chestiune de putere, se află de cele mai multe ori subordonată întru totul unor motive de orgoliu, de faimă, de prestigiu şi de manifestare a superiorităţii sau a supremaţiei. Termenul îndeobşte inteligibil „glorie" explică toate războaiele de agresiune, din Antichitate pînă în zilele noastre, în mod mult mai substanţial decît indiferent ce teorie ingenioasă referitoare la forţe economice şi la considerente politice. Izbucnirile moderne de glorificare a războiului, aşa cum ne sînt, din păcate, prea bine cunoscute, merg de fapt înapoi la concepţia asiro-babiloniană, care considera exterminarea duşmanului ca pe o poruncă divină, în măsură să confere un sfînt renume.
în anumite forme arhaice ale războiului însă, caracterul ludic care îi este propriu de la natură se manifestă în mod nemijlocit şi cît se poate de interesant, într-o fază de cultură în care procesul judiciar, soarta, jocul de noroc, rămăşagul, provocarea, lupta şi verdictul divin, ca lucruri sacre, se aflau, toate la un loc, înlăuntrul unei singure sfere noţionale, aşa cum am încercat mai sus să arătăm, războiul trebuia să intre şi el, în virtutea naturii lui, cu totul, în cadrul acestui cerc de reprezentări. Se poartă război pentru ca, prin încercarea care duce la cîştigarea sau la pierderea lui, să se obţină din partea zeilor o hotărîre cu valabilitate sacră. Hotărîrea poate fi provocată prin aruncarea sorţilor, prin punerea la încercare a puterilor, cu cuvântul sau cu armele. Dacă se alege această din urmă variantă, atunci rezultatul exprimă voinţa zeilor la fel de nemijlocit ca în urma celorlalte probe, în cuvîntul olandez *ordale (*= ordalie), în engleză *ardeal,* corespunzător cuvîntului olandez modern *oordeel (*= judecată), referirea specială la divinitate nu este expresă în sine; orice hotărîre dobîndită în formele juste este o judecată a forţelor divine. Abia în a doua instanţă noţiunea tehnică „judecată divină" se leagă de anumite probe de forţă miraculoasă. Pentru a înţelege bine această corelaţie, trebuie de fapt să nu ţinem seama de distincţia pe care o facem între noţiunile respective şi domeniul juridic, cel religios şi cel politic. Ceea ce noi numim „drept" se poate numi la fel de bine, potrivit gîndirii arhaice, „voinţa zeilor" sau „superioritate vădită". Hazardul, lupta si cuvîntul convingător sînt în aceeaşi măsură „dovezi" ale voinţei zeilor. Lupta este în aceeaşi măsură una dintre formele procedurale ca şi ghicitoria sau ca si pledoaria în faţa unui judecător. Dar, avînd în vedere că, în cele din

urmă, oricărei hotărîri i se conferă o semnificație sacră, lupta poate fi considerată, si ea, tot ca ghicitorie[4]. Insolubilul complex de reprezentări care merge de la proces pînă la jocul de noroc se manifestă în modul cel mai izbitor în funcția luptei singulare în culturile arhaice. Lupta singulară poate avea diferite tendințe. Ea poate fi *aristeia* personală, ca introducere sau ca acompaniament al luptei generale, slăvită de poeti şi cronicari si prea bine cunoscută din toate compartimentele istoriei. Caracteristice sînt, de pildă, luptele personale în bătălia de la Badr, unde Mohamed i-a înfrînt pe koraisiți. Un grup de trei provoacă un grup corespunzător din rîndurile inamicului. Luptătorii se prezintă si se recunosc unii pe alții ca adversari demni[5], în războiul mondial din 1914, *aristeia* a reînviat sub forma provocărilor schimbate între

[4] Nu este prea clar cum trebuie concepută originea cuvîntului olandez *oorlog* (= război), dar în orice caz el ține probabil de sfera sacrală. Semnificația cuvintelor germane vechi care corespund cuvîntului *oorlog* oscilează între luptă, fatalitate, ceea ce îi este „pus de-o parte" cuiva, si starea în care îndatoririle generate de jurăminte încetează, deşi nu este absolut sigur că avem de-a face în toate cazurile cu exact acelaşi cuvînt.
[5] Vezi: Wakidi, ed. Wellhausen, p. 53.

ei de aviatori renumiți din ambele tabere, cu ajutorul unor bilețele pe care le aruncau din avion. Lupta singulară personală poate servi ca oracol, care prezice rezultatul viitor al luptei. Sub această formă o cunoaşte atît societatea chineză, cît si cea germanică, înainte de începerea bătăliei, cei mai viteji îi provoacă pe inamici. *La bataille seri ă eprouver le Destin. Leş premieres passes d'armes sont des presages efficaces*[6]. Lupta singulară poate însă să si înlocuiască bătălia. Cînd vandalii sînt în război cu ale-manii în Spania, părțile convin ca rezultatul luptei să fie decis printr-o luptă singulară[7], care deci nu serveşte aici ca prezicere, ci înlocuieşte lupta generală, adică dovedeşte în mod concis, în formă agonală, superioritatea uneia dintre părți. Această dovadă, că una dintre cauze este mai tare, conține ideea că este şi cea bună: de vreme ce zeii îi acordă favoarea lor, înseamnă că este dreaptă, în această înlocuire a bătăliei printr-o luptă singulară se amestecă însă de timpuriu motivarea că astfel se evită vărsarea de sînge. Chiar în cazul merovingianului Teodoric, la Quer-zy-sur-Oise, ostaşii sînt cei care spun: mai bine să cadă unul decît o oaste întreagă[8]. Cînd, în Evul Mediu tîrziu, se vorbeşte la tot pasul despre o luptă singulară măreață şi solemnă, pregătită dinainte în toate amănuntele ei, si prin care doi regi sau domnitori urmează să-şi rezolve o *querelle*[9] survenită între ei, motivul invocat în mod expres este: *pour eviter effusion de sang chrestien et la destruction du peuple*[10]. Totuşi, în datina păstrată cu atîta perseverență este implicită, fără îndoială, vechea reprezentare a unui proces judiciar care se rezolvă în mod legal

[6] Bătălia serveşte pentru a pune la încercare Destinul. Primele asalturi sînt preziceri eficace *(fr.) (n.t.)* — Granet, *Civilisation,* p. 313; cf. De Vries, *Altgerm. Religionsgeschichte,* I, p. 258 *(n.a.).*
[7] Gregorius Turonicus, *Hist. Franc.,* II, 2.
[8] Fredegarius, I, IV, c. 27, MG, *SS. rer. Mer.,* H, 131.
[9] Ceartă, dispută, litigiu *(fr.) (n.t.).*
[10] Pentru a evita vărsarea de sînge creştinesc şi nimicirea poporului *(fr. veche) (n.t.)* — V. cartea mea *Herfsttij aer Middeleeuwen*,* 1935, p. 134; în *Verzamelde Werken,* IE, p. 115 *(n.a.) — Ed. rom. cit.,* p. 150 *(n.t.).*

pe această cale. Devenise de mult o simplă convenție internațională, un ceremonial lipsit de conținut, dar ataşamentul de această formă şi seriozitatea cu care este practicată mai trădează încă şi azi că îşi are originea în vechi datini sacre. Carol Quintul îl mai provocase încă, de două ori, pe Francisc I, cu toate formele[11], şi cazul acesta nu avea să fie ultimul.

Este aproape cu neputință de făcut o distincție între lupta singulară care înlocuieşte bătălia, şi duelul judiciar care rezolvă un diferend. Se ştie ce loc important a ocupat duelul judiciar în legile şi cutumele medievale. Controversa dacă duelul judiciar trebuie considerat, împreună cu Brunner şi alții[12], o judecată divină, sau, împreună cu Schroder si alții[13], un probatoriu ca oricare altul, îşi pierde mult din însemnătate, dacă privim lupta sub aspectul ei esențial: ca agon sacral, care, ca atare, dovedeşte şi dreptatea, dar totodată revelează şi favoarea zeilor.

Duelul judiciar, chiar dacă este dus uneori cu îndîr-jire pînă la capăt[14], demonstrează de la bun început ten-dința de a-şi pune în prim-plan laturile formale şi de a-si accentua astfel trăsăturile ludice. Chiar si posibilitatea de a dispune executarea lui printr-un luptător închiriat se bazează pe caracterul lui ritual, căci tocmai o acțiune sacramentală îngăduie în general înlocuirea. Tot aşa şi limitarea armelor permise şi originalele handicapuri cu ajutorul cărora se încearcă a se da şanse egale unor luptători cu posibilități inegale, cum este cazul unui bărbat care, avînd de luptat cu o femeie, stă pe jumătate într-o groapă, fac parte din jocul cu armele. Cînd duelul judi-

[11] Pe lîngă datele citate, v. şi: Erasmus Schets către Erasm din Rotterdam, 14. VIII. 1528, Al'len, nr. 2024, 38 ş. urm.,

2059. 9.
[12] H. Brunner — C. von Schwerin, *Deutsche Rechtsgeschichte,* II, 1928, p. 555.
[13] R. Schroder, *Lehrbuch der Deutschen Rechtsgeschichte* (Manual de istorie a dreptului german)[5], p. 89.
[14] Cf. cartea mea *Herfsttij der Middeleeuwen,* pp. 136-l38; în *Verzamelde Werken,* III, pp. 117-l19 *(n.a.) — Ed. rom. cit.,* pp. 152-l53 *(n.t.).*

ciar, în Evul Mediu tîrziu, pare să se desfăşoare de regulă fără prea multe vătămări, devenind un fel de demonstraţie sportivă, rămîne îndoielnic dacă trebuie considerat ca o slăbire a lui pînă la forme ludice, sau dacă nu cumva acest caracter ludic, care nu exclude defel se-riozitatea sîngeroasă, nu se bazează mai degrabă pe natura uzanţei.

Ultima *trial by battle*[15], într-un proces civil ţinut în faţa instanţei numite *Court of Common Pleas*[16], a avut loc în anul 1571, pe un teren pătrat, cu latura de 60 de picioare[17], pus la dispoziţie în acest scop la Tothill Fields, lîngă Westminster. Lupta a avut voie să dureze de la răsăritul soarelui pînă la apariţia stelelor, dar s-a încheiat atunci cînd una dintre părţi, care lupta cu pavăză şi baston, aşa cum este prescris încă din Capitulariile carolingiene, s-a recunoscut învinsă, rostind „cuvîntul îngrozitor" *craven™.* întreaga ceremonie, după cum o numeşte Blackstone, prezenta *a near resemblance to certain rural athletic diver-sions*[19].

Dacă duelul judiciar, ca şi duelul pe de-a-ntregul fictiv dintre suverani, se caracterizează printr-un puternic element ludic, acelaşi lucru se poate spune şi despre duelul obişnuit, aşa cum este el cunoscut pînă în zilele noastre de o serie de popoare europene. Duelul particular răzbună onoarea lezată. Ambele noţiuni, lezarea onoarei şi nevoia de a o răzbuna, ţin îndeosebi, păstrîndu-şi intactă semnificaţia lor psihologică şi socială, de sfera arhaică a culturii. Integritatea unei persoane trebuie să fie manifestă, iar, dacă recunoaşterea ei este în primejdie, arunci trebuie apărată şi impusă prin acţiuni agonale. La recunoaşterea onoarei personale nu contează dacă ea se

[15] Judecată prin luptă *(engl.) (n.t.).*
[16] Curtea de cauze civile *(engl.) (n.t.).*
[17] Aproximativ 18,30 metri *(n.t.).*
[18] Laş *(engl.) (n.t.).*
[19] O mare asemănare cu anumite distracţii atletice rurale *(engl.) (n.t.). — Commentaries ofthe Laws ofEngknd* (Comentarii asupra legilor Angliei), ed. R. M. Kerr, III, pp. 337 ş.urm.

intemeiază pe dreptate, pe adevăr sau pe alte principii. E în joc numai valoarea socială, atîta tot. Putem neglija aici problema dacă duelul particular nu-şi are ^nva în acest caz rădăcinile în duelul judiciar, în esenţă, este acelaşi lucru: veşnica întrecere pentru prestigiu, acesta fiind o valoare primară, care include puterea şi dreptul. Răzbunarea este satisfacerea simţului onoarei, oricît de perversă, de criminală sau de bolnăvicioasă ar fi fundamentarea ei. Am spus mai sus că, uneori, personajul Dike nu se diferenţiază cu claritate de Tyche, Fortuna. Tot aşa, în iconografia elenică, Dike se contopeşte cu Nemesis „răzbunarea"[20]. Duelul particular îşi *trădează* identitatea fundamentală cu o sentinţă judecătorească şi prin faptul că, la fel ca şi duelul judiciar, nu impune celor ale căror rude şi-au pierdut viaţa în confruntare nici o obligaţie de a se răzbuna sîngeros, cu condiţia ca duelul să se fi desfăşurat corect.

In epocile cu un marcat caracter nobiliar-militar, duelul particular se poate amplifica pînă la formele cele mai sîn-geroase, în care titularii şi secundanţii se înfruntă unii pe alţii în grupuri, într-o luptă călare, cu pistoalele. La această formă a ajuns duelul particular în secolul al XVI-lea în Franţa. Pentru un diferend de nimica toată între doi nobili, are loc o întîlnire sîngeroasă între şase sau opt persoane. Secundanţii au datoria de onoare să lupte şi ei. Montaigne vorbeşte despre un asemenea duel între trei favoriţi ai lui Henric al III-lea şi trei nobili de la curtea lui De Guise. Richelieu a combătut acest obicei, dar şi sub Ludovic al XlV-lea au mai căzut încă multe victime. Pe de altă parte, faptul de a nu se urmări neapărat uciderea cuiva, ci de a se considera că dacă a curs sînge onoarea a fost spălată este în deplină concordanţă cu caracterul sacral pe care la origine îl are şi duelul obişnuit. De aceea, duelul francez modern, întrucît de regulă nu merge mai departe de o simplă rănire, nu trebuie considerat cîtuşi de puţin ca o diluare ridicolă a unor datini seri-

[20] Harrison, *Themis,* p. 528.

oase. Duelul, în esenţă, este o formă de joc rituală, este reglementarea unei lovituri mortale neprevăzute, pornită dintr-o mînie nestăpînită. Locul în care se desfăşoară este un spaţiu de joc, iar armele trebuie să fie strict egale; se dă un semn pentru începere sau pentru încetare, iar numărul de împuşcături este prescris. Vărsarea de sînge este de ajuns pentru a satisface cerinţa ca onoarea să fie răzbunată prin sînge.

Elementul agonal în războiul adevărat nu poate fi dozat cu precizie, în fazele de cultură cele mai timpurii, elementul competiţional în lupta dintre triburi şi dintre indivizi nu pare să fie încă dezvoltat. Atacurile armate, asasinatele, năvălirile au fost întotdeauna practicate, fiind determinate de foame, de frică, de

reprezentări religioase sau de setea de sînge. Noţiunea de război intervine de fapt abia acolo unde apare o stare deosebită, solemnă, de duşmănie generală, care se diferenţiază, în conştiinţa celor în cauză, de o dispută individuală, şi chiar, pînă la un anumit nivel, de o vrăjmăşie între două familii. Dar o asemenea distincţie plasează războiul nu numai în sfera sacrală, ci totodată şi în cea agonală. El este astfel înălţat la rangul de cauză sfîntă, de măsurare generală a puterilor şi de hotărîre a sortii, pe scurt: este inclus în sfera în care dreptul, soarta şi prestigiul mai zac la un loc, nediferenţiate, în felul acesta, războiul intră în acelaşi timp în sfera onoarei. Devine o instituţie sfîntă şi ca atare se îmbracă în toată ornamentica spirituală şi materială de care dispune tribul. Asta nu înseamnă că de acum înainte războiul se duce în toate privinţele potrivit normelor unui cod al onoarei şi în formele unei acţiuni cultuale. Violenţa brută îşi păstrează toată puterea. Războiul este însă văzut în lumina datoriei şi onoarei sfinte şi, pînă la un anumit nivel, este jucat în formele lor. Rămîne totuşi greu de determinat în ce măsură ducerea războiului este într-adevăr dominată şi influenţată de aceste reprezentări. Cea mai mare parte din ceea ce transmit izvoarele istorice cu privire la astfel de lupte purtate într-un stil frumos se *bazează* pe viziunea literară a luptei în ochii contemporanilor sau ai celor de după ei, așa cum a fost ea înscrisă în epopee, în cîntec sau în cronică. Este „în joc" aici o descriere cît se poate de frumoasă şi o ficţiune romantică sau eroică. Ar fi însă o greşeală să credem că toată această înnobilare a războiului prin înălţarea lui în sfera rituală si morală n-a fost decît ficţiune, sau că veşmîntul estetic al luptei n-a fost decît un paravan al cruzimii. Şi chiar dacă aşa ar fi stat lucrurile, în aceste reprezentări ale luptei ca joc solemn al onoarei şi al virtuţii s-a format ideea cavalerismului, adică ideea războinicului nobil. Sau şi mai precis: ca urmare a ideilor de datorie cavalerească şi de demnitate cavalerească, s-a clădit, pe temelii antice şi creştine, sistemul actual al dreptului internaţional. Şi din aceste două idei — cavalerismul şi dreptul internaţional — şi-a extras sevă noţiunea de omenie pură.

Prin referiri izolate la diferite civilizaţii şi epoci poate fi pus acum în lumină elementul agonal, adică ludic, al războiului. Dar mai întîi un amănunt, care poate ţine locul unei întregi demonstraţii: limba engleză mai foloseşte şi astăzi expresia *to wage war* (literal: a *„paria"* războiul, a provoca la întrecere războinică), făcînd aluzie la simbolicul *guge.* Din Elada, două exemple. Războiul dintre cele două oraşe din insula Eubeea, anume Calcis şi Eretria, în secolul al VII-lea î.e.n., a fost dus, potrivit tradiţiei, pe de-a-ntregul în formă de competiţie. Un acord solemn, în care erau stabilite regulile luptei, a fost depus în templul Artemidei. Au fost indicate timpul şi locul luptei. Toate armele cu aruncare (lance, arc, praştie) urmau să fie interzise; numai paloşul şi suliţa aveau să decidă. Celălalt exemplu este mai cunoscut. După izbînda de la Salamina, grecii au plecat spre Istm, ca să distribuie premii, numite aici *aristeia,* celor care se dovediseră cei mai merituoşi în luptă. Comandanţii si-au depus voturile pe altarul lui Poseidon, indicînd un singur om ca primul clasat şi un singur om ca al doilea clasat. Ca prim clasat, toţi s-au votat pe ei înşişi, însă cei mai multi l-au votat ca al doilea clasat pe Temistocle, aşa încît acesta a obţinut majoritatea, dar invidia reciprocă a împiedicat ratificarea acestui rezultat[21]. Cînd Herodot, povestind bătălia de la Micale, spune că insulele si Helespontul erau preţul luptei *(aethlon)* dintre eleni şi perşi, aceasta nu poate însemna mai mult decît o metaforă curentă. Este evident că însuşi Herodot avea îndoielile lui cu privire la valoarea punctului de vedere competiţional în război, în simulatul consiliu de război de la curtea lui Xerxes, acesta îl pune pe Mardonios să blameze prostia grecilor, care îşi notifică unii altora războaiele dintre ei şi, ca urmare, obişnuiesc să caute un cîmp de bătaie frumos şi plan şi să se ducă într-acolo în dauna atît a învingătorilor, cît şi a învinşilor. Ar fi trebuit să lase ca litigiile dintre ei să fie hotărîte prin crainici şi soli, sau, dacă totuşi trebuia să aibă loc o luptă, să caute un loc unde să poată fi cît mai greu de atacat[22].

După cît se pare, aproape pretutindeni unde, în literatură, este descris si glorificat războiul nobil şi cavaleresc, îşi face loc în acelaşi timp si o critică: cea care opune acestui mod de a vedea lucrurile avantajul tactic sau strategic. Frapantă din acest punct de vedere este asemănarea dintre realităţile chineze şi cele din Occidentul medieval. Despre izbîndă nu poate fi vorba — aşa schiţează Granet imaginea modului chinez de a duce război în epoca feudală[23] — decît atunci cînd din luptă onoarea comandantului iese sporită. Acest lucru nu se întirnplă atît prin avantajul obţinut, şi în nici un caz dacă este folosit la maximum, cît mai cu seamă dovedind moderaţie. Doi nobili, Ţin şi Ţ'in, se află cu ostile lor faţă în faţă, în ordine de bătaie, fără să lupte, în timpul nopţii, vine un sol al lui Ţ'in ca să-l prevină pe Ţin să se pregătească: „De ambele părţi, sînt destui ostaşi! Hai să ne întîlnim mîine dimineaţă, te poftesc!" Dar oamenii lui Ţin bagă de seamă că privirea solului nu e stabilă şi că vocea lui nu are sigu-

ri Herodot, VIII, c. 123-l25. 22 IX c. 101; VII, 96.
a *Civilisation,* pp. 320-321.

ranţă. Ţin a si pierdut. „Oastea lui Ţ'in stă înfricoşată în fata noastră. Are s-o ia la fugă! Inamicul n-are decît să ne împingă spre rîu! Avem să-l batem cu siguranţă." Dar oastea lui Ţin rămîne liniştită, iar adversarul poate s-o şteargă în voie. Onoarea a făcut ca un asemenea sfat să nu aibă urmări. Căci: „Să nu culegi morţii şi răniţii este o neomenie! Să nu aştepţi clipa convenită, să-l bagi pe inamic la strîmtoare, este o laşitate..."[24]

Iar învingătorul refuză, cu modestie, să înalțe un trofeu pe cîmpul de bătaie: era bine cînd regii de altădată, strălucind de virtute, se luau de piept cu duşmanii cerului şi îi scoteau astfel la iveală pe cei răi, „dar aici nu sînt vinovați, sînt numai vasali, care şi-au manifestat credința pînă la moarte. La ce bun un trofeu?"
La instalarea unei tabere militare, planul era orientat cu toată grija după anumite puncte cardinale. Alcătuirea unei asemenea tabere era prescrisă cu strictețe, deoarece conta ca o copie a capitalei suveranului. Precizările de felul celor expuse aici trădează clar sfera sacrală din care fac parte toate acestea[25]. Facem abstracție de problema dacă se pot semnala origini sacrale în structura taberei militare romane, aşa cum admit F. Miiller şi alții. Cert este că taberele militare instalate cu mare cheltuială şi bogat ornamentate din Evul Mediu tîrziu, cum a fost cea a lui Carol Temerarul, din fața oraşului Neuss, în anul 1475, dovedesc corelația strînsă dintre sfera de idei a turnirului şi cea a beligerantei.
Un obicei care decurge din concepția că războiul este un joc nobil al onoarei si care se mai păstrează uneori în modul modern, întru totul dezumanizat, de a purta războiul este schimbul de amabilități cu inamicul. Cîteodată nu lipseşte aici un neîndoios element satiric, care face să reiasă şi mai clar caracterul ludic al acestui obicei, în războiul feudal chinez, i se trimite adversarului o cană cu vin, care este băut în mod solemn, în timp ce sînt evo-

[24] Aceeaşi tentație de a face uz de avantaj se întîlneste şi în lupta dintre Siang şi Ce'ou, *ibid., p.* 320.
[25] *Loc. cit.,* p. 311.

cate dovezile de cinstire din trecutul paşnic[26]. Adver se salută unii pe alții cu tot felul de dovezi de cinsti fac schimb de daruri constînd din arme, ca Glaucos Diomede. Ca să mai adăugăm pe loc un exemplu oc ' dental modern: la asedierea oraşului Breda[27] de cătr Frederik-Hendrik[28], în anul 1637, comandantul militar a] oraşului a ordonat să-i fie restituită în mod politicos contelui de Nassau trăsura cu patru cai, care fusese capturată de asediați, şi i-a trimis şi 900 de florini pentru soldații lui. Inamicul dă sfaturi ironice şi batjocoritoare, într-un conflict dintre Țin şi Ce'ou, un ostaş al unuia dintre ei îi arată celuilalt, cu o răbdare plină de sfidare, cum să scoată din noroi un car de luptă, si este răsplătit cu cuvintele: „Deh! Noi nu sîntem obişnuiți cu fuga, ca oamenii dumitale."[29] Pe la 1400, un conte, De Virneburg, oferă oraşului Aachen lupta într-o anumită zi şi într-un anumit loc şi sfătuieşte să fie adus numaidecît la fața locului şi judecătorul landului, Jiilich, care pricinuise diferendul[30]. Aceste înțelegeri cu privire la timpul şi locul bătăliei alcătuiesc punctul cardinal al tratării războiului ca o întrecere de onoare, care este totodată şi sentință judiciară. Pichetarea unui teren pentru luptă — crearea unei arene — trebuie considerată identică întru totul cu acțiunea de a împrejmui (în limba germană: *begen)* locul întrecerii. O găsim descrisă în izvoarele norvegiene vechi: locul destinat luptei este delimitat cu țăruşi sau cu crengi de alun. Reprezentarea aceasta supraviețuiesc în englezescul *a pitched battle,* termen folosit pentru o bătălie reglemen-

[26] Granet, *loc. cit.,* p. 314.
[27] Oraş în Olanda (Brabant) *(n.t.).*
[28] Frederik-Hendrik (1584-l647), prinț de Oranje/Orania-Nassau, *stadhouder* (preşedinte) al confederației Țărilor-de-Jos Unite *(n.t.).*
[29] Granet, *loc. cit.,* p. 316.
[30] W. Erben, *Kriegsgeschichte des Mittelalters* (Istoria războiului medieval), *16. Beiheft zur Histor. Zeitschrift* (Al 16-lea supliment la Revista Istorică), Miinchen, 1929, p. 95.

tata, in sensul strategic al cuvîntului. In ce măsură a avut loc într-adevăr în războiul serios o delimitare în fapt a terenului este greu de stabilit. Era însă chiar în esența ei o formă sacrală si, ca atare, putea fi oricînd indicată în mod imbolic, prin plasarea vreunui semn care să tină loc unei delimitări reale. Dar propunerea solemnă ca bătălia sa aibă loc într-un anumit punct şi într-o anumită zi ni transmis din istoria medievală în nenumărate exemple. *Si* aici însă, se constată imediat că este vorba, în rimul rînd, de o simplă formalitate, pentru că oferta este, *de* regulă, respinsă sau nesocotită. Carol de Anjou îi comunică lui Willem de Holanda[31], regele roman[32]:

da hi selve ende sine man
recht totte Assche op aer heiden
sijns Are daghe wilde verbeiden[33].

Ducele loan al Brabantului îi trimite în anul 1332 regelui loan al Boemiei, printr-un crainic, care ține în mînă paloşul scos din teacă, propunerea de a angaja bătălia în ziua de miercuri şi într-un anumit loc, şi îl roagă să-i trimită un răspuns şi eventual o contrapropunere. Regele însă, el însuşi fiind de altfel tocmai arbitrul modei cavalereşti în mare vogă în acele vremuri, îl lasă pe duce să aştepte în ploaie o zi întreagă. Bătălia de la Crecy (1346) a fost precedată de un schimb de scrisori, prin care regele Franței i-a lăsat regelui Angliei alegerea între două zile şi patru locuri, sau, dacă doreşte, mai multe[34]. Regele

[31] *Holanda:* una dintre Țările-de-Jos; fost comitat, în cadrul confederației numite Țările-de-Jos Unite *(Verenigde*

Nederlanden), Holanda s-a bucurat de o deosebită importanţă; de aceea, numele statului centralizat de mai tîrziu *(Nederland* = Ţara-de-Jos, la singular) se trage, în multe limbi, din numele Holandei (ex.: în româneşte, *Olanda) (n.t.).*
[32] Stoke, III, vs. 1387.
[33] Că el însuşi şi oamenii săi/chiar la Aachen pe cîmp/vor aştepta pînă la trei zile *(ol. veche.) (n.t.).*
[34] V. si Erben, *loc. cit.,* pp. 93 ş.urm. şi cartea mea, *Herfsttij der Middeleeuwen,* p. 141; în *Verz. Werken,* III, p. 121 *(n.a.) — Ed. rom. cit.,* p. 157 *(na.).*

Eduard i-a răspuns că nu poate trece Sena, dar că \-a aşteptat zadarnic pe inamic timp de trei zile. La Najera în Spania, Henric de Trastamara renunţă într-adevăr la poziţia sa favorabilă, ca să-l poată combate pe inamic cu orice preţ în cîmp deschis, şi este înfrînt.
Forma sacrală a slăbit aici pînă la a deveni o ceremonie, un joc de onoare cavalerească, fără însă a-şi pierde prin aceasta în prea mare măsură caracterul său originar, care era în esenţă ludic. Interesul precumpănitor de a cîştiga lupta a frînat efectul unei datini care se baza pe relaţii de cultură primare şi care îşi avusese acolo semnificaţia[35].
Pe aceeaşi linie cu obiceiul de a oferi timpul şi locul bătăliei se află pretenţia de a avea un loc de onoare fix în ordinea de bătaie, ca şi condiţia ca învingătorul să zăbovească trei zile pe cîmpul de bătaie. Primul punct, dreptul de a ataca cel dinţii, care era stabilit uneori prin hrisoave, sau era atribuit ca privilegiu feudal unor anumite familii sau regiuni, prilejuia adesea conflicte violente, chiar cu urmări fatale, în renumita bătălie de la Nicopole, din anul 1396, unde o oaste de cavaleri de elită, care pornise în cruciadă cu multă pompă şi tapaj, fusese nimicită de turci, şansa unei victorii legate de asemenea probleme deşarte, de prioritate, pierise cu totul. Putem lăsa deoparte chestiunea dacă în condiţia, care a continuat tot timpul să rămînă în vigoare, de a zăbovi timp de trei zile pe cîmpul de bătaie trebuie să vedem pur şi simplu *sessio triduana*[36] din viaţa juridică. Cert este că, prin toate aceste obiceiuri de tip ceremonial şi ritual, transmise din domeniile cele mai variate, războiul îşi trădează în mod clar originea din sfera primitiv-agonală, unde

[35] Potrivit agenţiei japoneze de presă Domei, generalissimul japonez, după cucerirea oraşului Canton, i-a trimis lui Cian Kai-si invitaţia să dea o bătălie hotărîtoare pe cîmpia din sudul Chinei, pentru a-si salva astfel onoarea militară, şi să se supună verdictului paloşului *(Nieuwe Rotterdamse Courant,* 13.XII.1938
[36] Şedinţa de trei zile *(lat.) (n.t.).*

jocul si lupta, dreptul şi aruncarea sorţilor erau încă nediferenţiate[37].
Dacă războiul agonal si sacral îl numim arhaic, asta u înseamnă că în cultura timpurie orice luptă s-ar fi desfăşurat în forma unei competiţii reglementate, după cum nu înseamnă nici că în războiul modern elementul agonal n-ar mai ocupa absolut nici un loc. Năzuinţa de a lupta cu cinste pentru o cauză care este cea bună rămîne în toate timpurile un ideal al omenirii. Acest ideal, în realitatea crudă, a fost de la bun început batjocorit. Voinţa de a învinge este totdeauna mai puternică decît autoli-mitarea impusă de simţul onoarei. Chiar dacă civilizaţia umană *fixează* limite violenţei spre care se simt minate colectivităţile, necesitatea de a cîştiga îi domină pe beligeranţi cu atîta putere, încît răutatea omenească dobîndeşte de fiecare dată joc liber şi îşi îngăduie tot ceea ce poate născoci mintea. Comunitatea arhaică trasează limitele a ceea ce este îngăduit — cu alte cuvinte: regulile jocului — foarte aproape de propriul cerc al membrilor tribului si al semenilor. Onoarea căreia membrii comunităţii vor să-i rămînă credincioşi este valabilă numai faţă de egali. Cele două părţi în conflict trebuie să fi recunoscut regulile, altminteri ele nu încep să lupte. Atîta vreme cît au de-a face cu egali, se inspiră în. principiu dintr-un sentiment al onoarei, de care se leagă un spirit competiţional şi o cerinţă privitoare la o anumită cumpătare etc.[38] De îndată însă ce lupta este îndreptată spre oameni socotiţi inferiori, fie că sînt numiţi barbari, fie oricum altfel, orice limitare a violenţei dispare, şi vedem istoria omenirii mînjită de îngrozitoarea cruzime cu care regii babilonieni şi asirieni se lăudau ca fiind pe placul zeilor. O dezvoltare fatală a posibilităţilor tehnice şi politice şi o profundă dezrădăcinare morală au suspendat în ultima vreme, în aproape toate privinţele, acum chiar şi în pacea

J :-: Erben, *loc. cit.,* p.100, si lucrarea mea *Herfsttij der tddeleeuwen,* p. 140 (în *verz. Werken,* III, p. 120) *(n*.) — Ed.* *«*vpp. 156-l57 (n.».). [8] Pentru China cf. Granet, *loc. cit.,* p. 334

armată, edificiul, realizat cu atîta greutate, al dreptului internaţional al războiului, în baza căruia adversarul era recunoscut ca parte egală, putînd pretinde un tratament onorabil şi corect.
In locul idealului primitiv de onoare si nobleţe ancorat în vanitate, apare, în fazele de cultură înaintate, un ideal de dreptate, sau mai bine zis: acesta se ataşează la cel dintîi şi devine cu timpul, oricît de lamentabil şi de rău este pus în practică, norma recunoscută şi urmărită a unei colectivităţi umane, care între timp s-a extins de la contactul dintre clanuri si triburi, la o societate de popoare şi state mari. Dreptul internaţional ţîşneste în sfera agonală ca o idee: cutare lucru e împotriva onoarei, împotriva regulilor. O dată ce s-a dezvoltat un sistem de obligaţii decurgînd din dreptul internaţional, acesta nu prea mai lasă mult loc pentru elementul agonal în relaţiile dintre state, deoarece caută să înalţe instinctul competiţiei politice la rangul de noţiune juridică. O comunitate de state care se aliniază sub steagul unui drept internaţional unanim recunoscut nu mai oferă teren pentru războaie agonale înlăuntrul propriului lor cerc. Totuşi, prin aceasta ea

n-a pierdut absolut toate trăsăturile unei comunităţi ludice. Principiul ei, de reciprocitate şi egalitate în drepturi, formele ei diplomatice, obligaţia mutuală de a respecta convenţiile şi de a notifica oficial eventuala denunţare a acordurilor încheiate sînt formal identice cu o regulă de joc, în măsura în care nu fac decît să lege, atîta timp cît este recunoscut, jocul însuşi, adică necesitatea unei societăţi umane ordonate. De data aceasta însă, „jocul" este însăşi baza oricărei civilizaţii. Denumirea „joc" mai este încă întrucîtva la locul ei doar formal. Totuşi, lucrurile au ajuns în realitate la situaţia în care acest sistem al dreptului internaţional nu mai este recunoscut, sau cel puţin luat în considerare, în mod unanim, ca bază a oricărei civilizaţii. De îndată ce, în practică, unii membri ai acestei comunităţi de state neagă caracterul obligatoriu al dreptului internaţional, ba chiar acordă în teorie prioritate, ca unică normă a comportării statale, interesului şi puterii propriului grup — popor, *partidă,* Biserică sau stat — o dată cu ultima rămăşiţă pur formală a atitudinii ludice dispare şi orice pretenţie de civilizaţie, iar comunitatea regresează, pînă la nivelul culturii arhaice. Pentru că violenţa totală reintră în „drepturile" ei.

Rezultă, aşadar, cu deplină evidenţă concluzia importantă că fără o anumită păstrare a atitudinii ludice cultura în general nu este posibilă. Dar nici într-o societate abrutizată prin abandonarea tuturor raporturilor juridice, instinctul agonal nu este cîtuşi de putin suspendat, pentru că el face parte din însăşi firea umană. Năzuinţa congenitală a omului de a voi să fie primul mînă şi atunci grupurile unele împotriva altora, şi le poate duce, sub imperiul unui orgoliu nebunesc, pînă la cele mai nebănuite niveluri ale fanatismului si rătăcirii.

Intrecerea cu scopul de a fi cel dintîi înseamnă fără îndoială pentru civilizaţie, la începutul ei, un factor de formare şi înnobilare, în stadiile cu mentalitate încă naiv copilărească şi cu noţiuni vii cu privire la onoarea rangului social, o asemenea întrecere a produs curajul mîn-driei personale, care este indispensabil pentru o cultură tînără. Si nu numai atît: din aceste neîncetate jocuri cu caracter de luptă, veşnic îmbibate de factorul sacru, iau naştere înseşi formele culturii şi se dezvoltă structura vieţii sociale. Viaţa nobiliară a luat forma unui joc înălţător, de onoare şi de vitejie. Dar tocmai pentru că în războiul necruţător acest joc nobil nu poate deveni realitate decît într-o măsură atît de redusă, el trebuie trăit într-o ficţiune socială estetică. Violenţa sîngeroasă nu poate fi transferată în forme de cultură nobile decît în mică măsură. De aceea, spiritul comunităţii caută mereu o ieşire în închipuiri frumoase referitoare la o viaţă plină de eroism, care se desfăşoară, în întreceri nobile, într-o sferă ideală, a onoarei, a virtuţii şi a frumuseţii. Ideea unei lupte nobile rămîne cert unul dintre cele mai puternice impulsuri ale culturii. Dacă s-a dezvoltat devenind un sistem ie atletică vitejească, de joc de societate solemn, de ele-vare poetică a raporturilor de viaţă, aşa cum s-a întîmplat cu cavalerismul Evului Mediu occidental sau în *busido-ul* japonez, arunci însăşi această închipuire va reacţiona în mod esenţial asupra atitudinii şi activităţii culturale şi personale, călind curajul şi promovînd îndeplinirea datoriei. Sistemul luptei nobile ca ideal de viaţă şi ca formă de viaţă prin excelenţă este legat de la natură de o structură socială în care o nobilime militară numeroasă, cu posesiuni funciare moderate, este dependentă de o autoritate suzerană cu aspect sacru, credinţa faţă de suzeran fiind motivul central al existenţei. Numai într-o astfel de societate, în care omul liber nu are nevoie să muncească, poate înflori cavalerismul, cu indispensabila lui măsurare a puterilor: turnirul. In această sferă, se ia în serios jocul de legăminte fantastice privitoare la isprăvi eroice nemaipomenite, se pun probleme de blazoane şi de baniere, iar oamenii se asociază în ordine cavalereşti şi îşi dispută unii altora rangul şi întîietatea. Numai o aristocraţie feudală dispune de timpul necesar şi de starea de spirit necesară pentru astfel de lucruri. Acest vast complex de idei, de datini şi de orînduiri s-a conturat în modul cel mai pur în Occidentul medieval, în statele musulmane şi în Japonia. Caracterul fundamental al tuturor acestor lucruri se vădeşte, aproape şi mai clar decît în cavalerismul creştin, în ţara Soarelui-Răsare. Samuraiul profesează concepţia că ceea ce pentru oamenii obişnuiţi este lucru serios pentru cei viteji nu este decît joc. Nobila stăpînire de sine faţă de primejdia morţii este pentru el totul pe lume. Conflictul generat de schimbul de cuvinte jignitor, despre care a fost vorba mai sus, se poate înălţa la rangul de acţiune cavalerească nobilă, în care combatanţii îşi vădesc stăpînirea formei eroice. Din acest eroism feudal face parte şi dispreţul manifestat de nobil faţă de tot ce este material. Nobilul japonez a dovedit bună creştere prin faptul că nu cunoaşte valoarea monedelor. Un prinţ japonez, Kenşin, în război cu altul, Şinghen, care locuia în munţi, a aflat că un al treilea, care nu era în război declarat cu Şinghen, îi tăiase acestuia aprovizionarea cu sare. Atunci, Kenşin le-a poruncit supuşilor săi să-i trimită sare din belşug inamicului şi i-a scris că găseşte vrednică de dispreţ o asemenea acţiune de război economic: „Eu nu lupt cu sarea, ci cu paloşul."[39] Atitudinea lui Kenşin a însemnat respecterea regulilor jocului.

Este neîndoios că acest ideal de onoare, credinţă, curaj, stăpînire de sine şi îndeplinire a datoriei, legat de ideea cavalerismului, a promovat şi a înnobilat în mod cît se poate de substanţial culturile care l-au slăvit. Chiar dacă şi-a găsit expresia în cea mai mare parte în fantezie şi ficţiune, este foarte sigur că a promovat forţa spirituală personală în domeniul educaţiei şi în cel al vieţii publice şi că a ridicat nivelul etic. Totuşi, imaginea istorică a unor astfel de forme de cultură, aşa cum reiese ea în mod atît de fermecător, în întreaga ei glorie epică şi romantică, din izvoarele medievale creştine si din cele japoneze, a dus în ispită în repetate rînduri pînă şi firile cele mai blajine, făcîndu-le să slăvească războiul, în mod mai zgomotos decît a meritat el vreodată în realitate, ca sursă de

virtuți si de cunoştinţe. Tema elogierii războiului ca sursă a facultăților spirituale omeneşti a fost tratată pînă acum în mod cam neglijent. Ce-i drept, John Ruskin a cam sărit peste cal cîhd a prezentat cadeților din Woolwich războiul ca fiind condiția indispensabilă a tuturor artelor pure si nobile ale păcii. No *great ari ever yet rose on earth, but among a nation ofsoldiers. Ifound, in brief*— continuă el, nu fără o oarecare superficialitate naivă în mînuirea exemplelor istorice —, *that all great nations learned their truth ofword, and strength of thought, in war; that they were nourished in war, and wasted by peace; taught by war, and deceived by peace; trained by war, and betrayed by peace; — in a ivord, that they were horn in war, and expired in peace*[40].

[39] Nitobe, *The Soul ofjapart* (Sufletul Japoniei), Tokio, 1905, pp. 98, 35.
[40] Nici o artă majoră nu a apărut vreodată pe pămînt decît în mijlocul unei națiuni de soldați. Pe scurt, am constatat că toate națiunile mari şi-au aflat adevărul cuvântului şi forța gîndirii în război; că au fost hrănite în război şi pustiite de pace; instruite de război si dezamăgite de pace; antrenate de război şi trădate de pace; — într-un cuvînt, că s-au născut în război şi au murit în pace *(engl.) (n.t.).*

Ceva adevărat este, fireşte, aici, şi este spus în mod impresionant. Dar Ruskin îşi ajunge numaidecît din urmă propria sa retorică: toate acestea nu sînt valabile pentru *orice* război. El se referă în mod expres la *the creative, or foundational war, in which the natural restlessness and Iove of contest among men are disciplined, by consent, into modes of beautiful — though it may be fatal — play*[41]. El vede omenirea împărțită de la bun început în două *races; one of workers, and the other of players,* adică a luptătorilor, *proudly idle, and continually therefore needing recreation, in which they use the productive and laborious orders partly as their cattle, and partly as their puppets or pieces in the game ofdeath**[2]. în viziunea fugară a lui Ruskin cu privire la caracterul ludic al războiului arhaic, se află strîns alăturate o înțelegere profundă si o înlănțuire superficială de idei. Important aici este faptul că Ruskin a înțeles acest element ludic. El consideră că idealul arhaic al războiului este realizat la spartani şi în cavalerism. Dar, imediat după cuvintele citate ceva mai sus, blîndețea lui serioasă şi cinstită se răzbună pe ideea avută anterior, iar argumentația lui, scrisă sub impresia măcelurilor din timpul războiului civil american, se preface în cea mai pătimaşă repulsie față de războiul *modern* (din 1865) din cîte se pot imagina[43].
O singură virtute pare să fi trecut în sfera vieții ostăşeşti aristocratice şi agonale a preistoriei: credința. Credința este dăruirea față de o persoană, o cauză sau o

[41] Războiul creator, sau fundamental, în care agitația firească şi pornirea spre luptă între oameni este disciplinată, prin consens, în modalități ale unui joc frumos — chiar dacă poate fi fatal *(engl.) (n.t.).*
[42] Rase; una a muncitorilor şi cealaltă a jucătorilor, vanitoşi si trîndavi, şi deci avînd în permanență nevoie de distracție, în care ei folosesc clasele producătoare şi truditoare în parte ca pe propriile lor vite şi în parte ca pe propriile lor păpuşi sau piese în jocul morții *(engl.) (n.t.).*
[43] *The Crown of Wild Olive, Four Lectures on Industry and War* (Coroana Măslinului Sălbatic, Patru prelegeri despre Industrie şi Război), III: *War* (Războiul).

idee, fără motive care să determine punerea în discuție a acestei dăruiri sau punerea la îndoială a obligativității ei permanente. Este o atitudine proprie în foarte mare măsură naturii jocului. E firesc lucru să bănuim că obîrsia unei virtuți, care în ipostaza ei cea mai pură şi în îngrozitoarele ei perversiuni a produs în decursul istoriei un ferment atît de puternic, se găseşte în această sferă a jocului primitiv cu viața.
în orice caz, pe terenul cavalerismului au crescut flori strălucitoare şi o recoltă bogată de roade ca valori culturale: expresia epică şi lirică avînd conținutul cel mai nobil, o artă decorativă variată şi plină de fantezie, forme frumoase ale ceremonialului şi convențiilor. De la cavaler, traversînd *l'honnete homme* din secolul al XVII-lea, pînă la *gentleman-ul* modern, trece o linie dreaptă. Occidentul latin a inclus şi idealul de dragoste curtenească în acest cult al vieții ostăşeşti nobile, şi se întrețese în mod atît de intim cu el, încît cu timpul urzeala a ascuns bătătura.
Un singur lucru mai trebuie spus aici. Vorbind despre toate acestea ca despre nişte forme frumoase ale culturii, aşa cum cunoaştem cavalerismul din tradiția diferitelor popoare, sîntem în primejdie să pierdem din vedere fundalul lui sacral. Tot ceea ce vedem în fața noastră ca joc frumos şi nobil a fost cîndva joc sacru. Consacrarea cavalerească, turnirul, ordinele si legămintele îşi au fără îndoială originile în datinile inițiatice ale unei depărtate preistorii. Verigile acestui lanț al evoluției nu mai pot fi identificate, îndeosebi cavalerismul medieval-crestin ne este cunoscut în principal ca un element de cultură păstrat încă în mod artificial şi în parte reînviat în mod intenționat. Ce a mai însemnat în Evul Mediu tîr-ziu cavalerismul, cu sistemul lui prelucrat cu prețiozitate, alcătuit din codul lui de onoare, morala lui curtenească, heraldica, ordinele şi turnirul, am încercat să descriu în mod mai amănunțit în altă parte[44]. Corelația intimă dintre cultură si joc am sesizat-o mai ales în acest domeniu.

[44] *Herfsttij der Middeleeuwen,* cap. II-X; în *Verz. Werken, IE.* 173

VI. JOCUL ŞI ÎNŢELEPCIUNEA

Pornirea fiecărui om de a arăta că este cel dintîi se manifestă în tot atîtea forme cîte posibilităţi oferă societatea. Modurile în care luptă oamenii unii cu alţii sînt la fel de diferite ca şi obiectivele pentru care şi ca si acţiunile prin care se duce lupta. Decizia este lăsată, în mod variabil, pe seama puterii, sau a îndemînării, sau a luptei sîngeroase. Oamenii se iau la întrecere în curaj sau în capacitatea lor de rezistenţă, în iscusinţă sau în cunoştinţe, în fanfaronadă sau în şiretenie. Li se impune o probă de putere, o ispravă deosebită, un tur de forţă sau li se cere să forjeze un paloş sau să găsească rime meşteşugite. Li se pun întrebări la care trebuie să răspundă. Competiţia poate lua forma unei preziceri, a unui rămăşag, a unui proces, a unui legămînt sau a unei ghicitori, în toate aceste ipostaze, ea rămîne în esenţă un joc, şi în această calitate rezidă punctul de pornire de la care poate fi sesizată funcţia ei pentru cultură.

La începutul fiecărei competiţii, se află jocul, cu alte cuvinte convenţia de a executa într-un anumit interval de timp şi înlăuntrul unor anumite limite spaţiale, după anumite reguli, într-o anumită formă, ceva care aduce rezolvarea unei încordări şi care se află în afara cursului obişnuit al vieţii. Ce anume trebuie executat şi ce anume se cîştigă prin aceasta este o problemă care se leagă abia în a doua instanţă de obiectivul jocului.

O extraordinară identitate caracterizează în toate civilizaţiile obiceiurile legate de competiţie şi semnificaţia care i se atribuie. Această uniformitate aproape absolută dovedeşte prin ea însăşi cît de strîns legată este întreaga activitate ludic-agonală de fondul cel mai profund al vieţii sufleteşti si sociale a omului.

Poate si mai limpede încă decît pe terenul dreptului *şi* pe cel al războiului, care au fost tratate mai sus, uni-formitatea culturii arhaice reiese din competiţiile pe tărî-rnul cunoştinţelor şi al înţelepciunii. Pentru omul primitiv, a putea sau a îndrăzni ceva înseamnă putere, dar a şti ceva înseamnă putere magică, în fond, orice cunoaştere deosebită este pentru el cunoaştere sacră, o ştiinţă secretă şi magică, deoarece pentru el orice cunoaştere se află de fapt în relaţie directă cu însăşi ordinea cosmică. Cursul reglementat al lucrurilor, dispus si determinat de zei, menţinut prin cult, întru conservarea vieţii şi întru fericirea omului, acel *rtam,* ca să-l pomenim cu vechiul său nume indian, nu este păstrat prin nici un alt mijloc mai bine decît prin ştiinţa oamenilor cu privire la cele sfinte şi la numele lor secrete, cu alte cuvinte: cu privire la obîrşia lumii.

Prin urmare, cu prilejul sărbătorilor sacre se organizează întreceri în asemenea cunoştinţe, pentru că în cu-vîntul exprimat efectul asupra ordinii cosmice devine viu. Competiţiile în cunoaştere iniţiatică îşi au rădăcinile cum nu se poate mai profunde în cult şi constituie un element component esenţial al lui. întrebările pe care preoţii sacri-ficatori şi le pun unii altora pe rînd sau la provocare sînt ghicitori în deplinul înţeles al cuvîntului, iar ca formă şi ca tendinţă sînt absolut identice cu ghicitoarea ca joc de societate.

Funcţia unor astfel de lupte sacrale cu ajutorul ghicitorilor nu este nicăieri atît de clar vizibilă ca în tradiţia vedică. La marile sacrificii solemne, aceste competiţii constituie o parte la fel de esenţială ca şi sacrificiul însuşi. Brahmanii se iau la întrecere în *jătavidyă,* cunoaşterea obîrsiilor, sau în *brahmodya,* cea mai bună redare verbală a celor sfinte, în aceste denumiri ale jocului sacru se află inclus din oficiu faptul că întrebările puse se referă la geneza cosmosului. Diferite cînturi din *Rgveda* conţin concretizarea poetică directă a unor astfel de competiţii.

In imnul *Rgveda* 1.164, întrebările se referă în parte la fenomene cosmice, iar în parte soluţiile lor le raportează la unele amănunte ale ritualului sacrificional.

„Te întreb care este capătul extrem al pământului; te întreb unde este buricul pămîntului. Te întreb despre să-mînţa armăsarului; te întreb despre locul suprem al raţiunii."[1]

în imnul VIII. 29, sînt descrişi, în zece ghicitori tipice, zeii cei mai importanţi, cu atributele lor, numele lor trebuind să urmeze ca răspuns[2].

„Castaniu roşcat este unul, schimbător la înfăţişare, blînd, un tînăr; se împodobeşte cu aur (Soma), în poală, a coborît unul luminând, înţeleptul printre zei (Agni)" etc.

Iată deci în cît de mare măsură precumpăneşte în aceste cînturi caracterul de ghicitori rituale, a căror soluţie se bazează pe cunoaşterea ritului şi a simbolurilor lui. In această formă de ghicitori germinează însă nemijlocit cea mai profundă înţelepciune privitoare la temeiurile existenţei. Magnificul imn *Rgveda* X. 129 a fost numit, pe drept cuvînt, de Paul Deussen „poate cel mai vrednic de admiraţie crîmpei de filozofie care a ajuns din timpurile vechi pînă la noi"[3].

1. „Nu era atunci existenţă, nu era ne-existenţă. Nu era atmosferă, nici firmamentul de deasupra. Ce se mişca? Unde? Sub ocrotirea cui? Hăul adînc era alcătuit din apă?"

2. „Acolo nu era moarte, acolo nu era ne-moarte; acolo nu era deosebire între zi şi noapte. De la sine, fără vînt, răsufla numai Aceasta; nu era nimic altceva decît Aceasta."[4]

[1] Cf.: *Lieder des Rgveda, iibersetzt von A. Hillebrandt* (Cînturile Rgvedei, traduse de A. Hillebrandt), în *Quellen zur Religionsgeschicbte* (Izvoare pentru istoria religiei), VII, 5, Gottingen, 1913, p. 105 (I, 164, 34).

2 *Loc. cit., p.* 98 (VIII, 29l-292).

[3] *Allgemeine Geschichte der Philosophie* (Istoria generală a filosofici), I, Leipzig, 1894, p. 120.

[4] *Lieder des Rgveda,* p. 133.

In construcția afirmativă a acestor versete şi a celor două următoare, forma de ghicitoare pare să dispară tot mai mult, datorită structurii poetice. După aceea însă, forma interogativă directă revine.
6. „Cine ştie, cine va vesti aici din ce iau naştere, din ce această creație..."
Dacă admitem că acest cînt îşi trădează originea din cîntul-ghicitoare ritual, care, la rîndul lui, reprezintă prelucrarea literară a unor concursuri de ghicitori ținute realmente cu prilejul sacrificiului solemn, s-a demonstrat astfel în mod cum nu se poate mai convingător corelația genetică dintre jocul cu ghicitorile şi filozofia sacră.
In unele imnuri din Atharvaveda, ca de pildă X.7 şi X.8, şiruri întregi de asemenea întrebări-ghicitoare par a fi colecționate şi înşirate la întîmplare, apoi aduse la acelaşi numitor, fie că urmează un răspuns, fie că rămîn fără răspuns.
„Incotro se duc jumătățile de lună, încotro lunile, în unire cu anul? încotro anotimpurile?... spune-mi această *skambha*[5]*!* încotro rîvnind să ajungă se grăbesc împreună cele două fecioare cu înfățişări diferite, ziua şi noaptea? încotro rîvnind să ajungă curg apele?
Cum de nu se opreşte vîntul, cum de nu se linişteşte mintea? Iar apele, gonind după adevăr, de ce nu se o-presc niciodată?"[6]
Nu ne revine nouă sarcina ca, în aceste produse ale extazului si emoției străvechi cu privire la tainele exis-tenței, să facem o distincție între poezia sacră, înțelepciunea vecină cu nebunia, mistica cea mai profundă şi verbiajul secret. Cuvîntul acestor vechi preoți-cîntăreți pluteşte fără încetare pe lîngă porțile incognoscibilului, care însă rămîn pentru noi, ca şi pentru ei, închise. Ceea ce se poate spune aici despre problema respectivă este că în această întrecere cultuală se naşte filozofia, nu *dintr-un*

[5] *Atharvaveda,* X. 7. 5. 6. Literal „stîlp", aici în înțelesul mistic de „baza existentului" sau ceva asemănător.
[6] X. 7. 37.

joc van, ci *într-un* joc sacru, înțelepciunea este practicată ca un tur de forță sacru. Filozofia apare aici în formă ludică. Dar problema cosmogonică, anume: cum s-a născut tot ceea ce există pe lume, este una dintre preocupările primare ale minții omeneşti. Psihologia infantilă experimentală arată că o parte importantă din întrebările pe care le pune un copil de şase ani sînt de obicei, în fapt, de natură cosmogonică: cum de curge apa, de unde vine vîn-tul, chiar si întrebări referitoare la moarte-existentă etc.[7]
întrebările-ghicitoare ale imnurilor vedice duc direct spre cele mai profunde sentințe ale Upanisadelor. Nu e însă sarcina noastră aici să demonstrăm mai îndeaproape conținutul filozofic al ghicitorii sacre, ci să deducem din el mai îndeaproape încă ceva şi să expunem cît mai clar cu putință importanța lui pentru cultură.
Intrecerea constînd în a formula şi a rezolva ghicitori, departe de a fi un simplu divertisment, constituie o parte esențială a cultului sacrificional. Rezolvarea ghicitorilor se poate ocoli la fel de puțin ca şi însuşi sacrificiul[8]. Căci forțează mîna zeilor. O paralelă interesantă a vechii uzanțe indiene se găseşte la membrii tribului Toradja, din Celebes-ul Mijlociu[9]. La sărbătorile lor, formularea de ghicitori este limitată la timpul scurs din clipa în care orezul cade „gravid" pînă cînd începe recoltatul, avînd în vedere că „împlinirea" ghicitorilor este necesară pentru „împlinirea" spicului de orez. De cîte ori este dezlegată o ghicitoare, intervine corul, cu urarea: „flup! ieşi, orezul nostru drag; ieşiți, spice grase, colo sus în munți, colo jos în văi!" în anotimpul care precedă numita peri-odă, orice activitate literară e interzisă, deoarece ar putea

[7] Jean Piaget, *Le langage et la pensee diez l'enfant* (Limbajul şi gîndirea la copil), Neuchâtel-Paris, 1930, cap. V, *Leş questions d'un enfant* (întrebările unui copil).
[8] M. Winternitz, *Ceschichte der indischen Literatur* (Istoria literaturii indiene), I, Leipzig, 1908, p. 160.
[9] N. Adriani şi A. C. Kruyt, *De baree-sprekende Tomdja's van Midden-Celebes* (Toradjii vorbitori de baree din Celebes-ul Mijlociu), Batavia (azi: Djakarta), 1914, III, p. 371.

fi primejdioasă pentru creşterea orezului. Acelaşi cuvînt înseamnă „ghicitoare" si „mei", adică produsul agricol care este înlocuit de orez[1]
Cine este cît de cît informat despre literatura Vedelor şi a Brahmanelor ştie că explicațiile lor cu privire la originea lucrurilor se depărtează foarte mult unele de altele, că se contrazic între ele şi că sînt extrem de variate, de încurcate şi de pedante. O corelație sau un sens general nu se poate găsi în ele. Dacă însă ținem seama aici de caracterul ludic inițial al speculației cosmogonice şi de realitatea că aceste explicații îşi au originea în ghicitoarea rituală, devine limpede că toată încurcătura nu provine atita din ingeniozitatea si din egoismul plin de vanitate al preoților aflați în concurență, fiecare dintre ei vrînd să închine un anumit sacrificiu care să fie mai presus decît celelalte", cît mai ales din faptul că nenumăratele explicații

contradictorii au fost cîndva tot atîtea soluții ale unor ghicitori rituale.
Ghicitoarea își vădește caracterul său sacru, ceea ce înseamnă „primejdios", în faptul că pare să fie totdeauna, îri textele mitologice sau rituale, o „ghicitoare de supraviețuire", adică o ghicitoare de a cărei soluție e condiționată viața, o ghicitoare a cărei miză e viața. Acestei trăsături îi corespunde faptul că punerea unei întrebări la care nu poate răspunde nimeni e considerată ca înțelepciune supremă. Ambele date se găsesc reunite în povestirea indiană veche cu privire la regele Janaka; acesta a pus ca premiu o mie de vaci la un concurs de întrebări

[10] N. Adriani, *De naam der gierst in Midden-Celebes* (Numele meiului în Celebes-ul Mijlociu), *Tschr. Bat. Gen.* (Revista Asociației Batave), 51,1909, p. 370. Despre executanții unor anumite jocuri populare din Graubunden s-a mai spus *dass sie ihre thorechten abenteuer trieben, dass ihnen dos korn destobas gerathen sole* (că își deapănă aventurile nebunești, încît grîul să li se lege cît mai bine), Stumpfl, *Kultspiele,* p. 31.
[11] Așa cum și H. Oldenberg, *Die Weltanschauung der Brahmanatexte* (Concepția despre lume din textele brahmana), Gottingen, 1919, mai era înclinat să creadă, pp. 166, 182.

teologice, ținut între brahmanii care i-au vizitat sărbătoarea sacrificională[12]. înțeleptul Yăjnavalkya cere să i se mîne vacile prin față cu anticipație, apoi îi bate în mod strălucit pe toți adversarii. Cînd unul dintre ei, Vidagdha Săkalya, este nevoit să-i rămînă dator un răspuns, îi cade deodată capul de pe trunchi, ceea ce ar putea să fie o versiune pedantă a motivului că și-a pus capul zălog în concurs. Cînd în cele din urmă nimeni nu mai îndrăznește să pună vreo întrebare, Yăjnavalkya exclamă triumfător: „prea-cinstiți brahmani, cine dintre voi dorește, acela să mă întrebe, sau întrebați si toți o dată, sau cine dorește, pe acela am să-l întreb eu, sau pe toți o dată!"
Caracterul ludic este cît se poate de vădit aici. Chiar și tradiția sacră intră în joc. Gradul de seriozitate cu care este înscrisă povestirea în textul sacru apare ca fiind la fel de greu de determinat, și în fond la fel de neglijabil, ca și întrebarea dacă într-adevăr și-a pierdut vreodată cineva viața din cauză că nu a putut *dezlega o* ghicitoare. Principalul este motivul ludic ca atare. In tradiția grecească, motivul competiției enigmistice, la care înfrîngerea se plătește cu viața, se regăsește, într-o formă întrucîtva tocită, în povestirea referitoare la prorocii Calchas și Mopsos. Lui Calchas i se prezice că va muri cînd va în-tîlni un proroc mai bun decît el însuși, îl găsește pe Mopsos, și încep amîndoi un concurs de ghicitori, în care acesta din urmă învinge. Calchas moare de supărare, sau se sinucide de ciudă; ucenicii lui îl urmează pe Mopsos[13]. Este dar că aici se regăsește, desfigurat, motivul ghicitorii de supraviețuire.
Lupta pe viață și pe moarte cu arma întrebărilor este un motiv nelipsit în tradiția eddică. în *Vafthrudnismăl,* Odin își măsoară înțelepciunea cu cea a uriașului atoateștiutor, care posedă știința vremii străvechi. Este un rămășag în deplinul înțeles al cuvîntului și o încercare a norocului, și este

[12] *Satapatha-brăhmana,* XI. 6. 3.3, *Brhadăranyaka-upanishad,* O. l-9.
[13] Strabon, XTV, c. 642; Hesiod, fragm. 160; cf. Ohlert, *Ratsel una Rătselspiele*[2] (Ghicitori și jocuri enigmistice[2]), p. 28.

in joc capul. Mai întîi, întreabă Vafthrudnir, apoi Odin. întrebările sînt de natură mitologică și cosmogonică, pe de-a-ntregul identice cu exemplele vedice: de unde au venit ziua și noaptea, de unde iarna și vara, de unde vîntul? In *Alvissmâl,* Thor îl întreabă pe piticul Alviss numele pe care le poartă tot felul de lucruri la ași, la vani, la oameni, la uriași și la pitici, și la Hei; la sfîrșit, piticul, cînd dă de lumina zilei, este ferecat în lanțuri. Aceeași formă o are si cîntul lui Fjolsvinn. în ghicitorile lui Heidrek, motivul este următorul: regele Heidrek a făcut un legămînt, ca un om care s-a făcut vinovat față de el să-și poată salva capul dacă îi propune o ghicitoare pe care el, regele, să n-o poată dezlega. Cu toate că cele mai multe din aceste cînturi sînt socotite a fi cele mai recente din ciclul eddelor, iar poeții n-au urmărit, cu siguranță, decît să-și desfășoare iscusința poetică, relația cu lupta enigmistică sacrală este pretutindeni mai mult decît evidentă.
Răspunsul la întrebarea enigmistică nu este găsit prin meditație sau prin raționament logic. Răspunsul este o soluție, o dezlegare subită a unui nod, cu care întrebătorul te-a legat. De aceea, soluția corectă îl face deodată pe întrebător să-și piardă puterea, în principiu, fiecare întrebare nu are decît un singur răspuns. Răspunsul poate fi găsit de cel care cunoaște regulile jocului. Regulile jocului sînt de natură gramaticală, poetică sau rituală. Participantul trebuie să cunoască limbajul enigmistic, trebuie să știe ce categorie de fenomene este indicată prin simbolurile *„roată",* „pasăre", „vacă". Dacă pare că este posibil un al doilea răspuns, care satisface regula și pe care întrebătorul nu-l bănuise, atunci este vai de întrebător. Pe de altă parte, unul și același lucru poate fi figurat sau exprimat în diferite feluri, adică poate fi ascuns într-o serie întreagă de întrebări enigmistice diferite. Adeseori, soluția unei ghicitori constă numai în cunoașterea unui anumit nume sacru sau secret al lucrurilor, ca în mai sus-menționatul *Vafthrudnismăl.*
Dacă aici a fost vorba despre înțelegerea formei „ghicitoare" în general, și nu de înțelegerea în special a

calității ludice si a funcției ghicitorii, este cazul să cercetăm mai în profunzime corelațiile etimologice şi semantice care leagă cuvîntul olandez *raadsel* (= ghicitoare, enigmă) de cuvintele *raad* şi *raden,* cu înțelesul lor, în aparență dublu, de „ghicire" şi „sfat", respectiv de „a ghici" şi „a sfătui", în acelaşi mod, în greceşte, ccîvoc, *(ainos),* „poveste", „sentință", „proverb", are legătură cu oiwyjoĂq, aîvtyna *(ainigmos, ainigma).* Din punctul de vedere al istoriei culturii, formele de exprimare „sfat, ghicitoare, exemplu mitic, basm, proverb" sînt foarte strîns legate între ele. Toate acestea sînt însă menționate aici numai *pro memoria,* pentru a putea prelungi liniile ghicitorii şi în cîte-va alte direcții.
Se poate trage concluzia că ghicitoarea este în principiu si dintru început un joc sacru, cu alte cuvinte că se află situată deasupra limitelor dintre joc şi seriozitate si că este foarte importantă, fără să-şi piardă din această cauză caracterul ludic. Dacă o vedem după aceea că *se* ramifică atît înspre divertisment, cît si înspre doctrina sacră, nu trebuie să vorbim despre seriozitate, care coboară pînă la nivelul glumei, nici despre joc care se înalță pînă la nivelul seriozității. Ceea ce se petrece aici nu este altceva decît faptul că viața culturală creează treptat o anumită distincție între cele două domenii, pe care noi le deosebim ca seriozitate si joc, dar care într-o fază originară formează un mediu spiritual neflivizat, unde se manifestă cultura.
Ghicitoarea, sau, într-o exprimare mai generală, întrebarea cu caracter enigmistic, rămîne, făcînd abstracție de efectul ei magic, un important element agonal al relațiilor sociale. Ca joc de societate, ghicitoarea se încadrează în tot felul de scheme literare şi de forme ritmice, ca de pildă în cea a întrebării în lanț, în care diferitele întrebări se leagă una de alta într-o succesiune neîncetată, sau în cea a întrebării privitoare la tot ceea ce întrece orice altceva, de tipul cunoscut: ce este mai dulce ca mierea? etc. La greci, punerea de *aporii,* adică de întrebări la care nu se poate da nici un răspuns precis, este agreată ca joc de societate. Aporiile pot fi considerate o formă atenuată a ghicitorii de supraviețuire. S-ar putea spune că întrebarea fatală a sfinxului îşi mai face auzite ecourile încă şi astăzi: în principiu, miza rămîne pierderea vieții. Un exemplu grăitor al felului în care tradiția de mai tîrziu prelucrează motivul ghicitorii de supraviețuire, aşa încît fondul sacral mai iese în mod clar la iveală, ni-l furnizează întîlnirea lui Alexandru cel Mare cu gimnosofistii indieni. După cucerirea unui oraş care îi rezistase, Alexandru îi cheamă la el pe cei zece înțelepți care îi sfătuiseră pe conducătorii oraşului să lupte împotriva macedoneanului. Le va pune întrebări irezolvabile. Cel ce va răspunde mai rău va muri primul. Unul dintre ei va judeca răspunsurile. Dacă judecă bine, îşi salvează în felul acesta propria viață, întrebările au în cea mai mare parte caracterul unor dileme cosmologice, variante ludice ale ghicitorilor sacre din imnurile vedice. Care sînt mai mulți: viii sau morții? Care este mai mare: marea sau pămîntul? Care a fost mai întîi: ziua sau noaptea? Răspunsurile date sînt mai degrabă trucuri logice decît înțelepciune mistică, în cele din urmă, unul dintre ei, la întrebarea: „cine a răspuns cel mai rău?" spune: „unul mai rău decît altul", şi arunci întregul plan al lui Alexandru este zădărnicit: nimeni nu poate fi ucis[14].
Intenția de a-l păcăli pe adversar cu o ghicitoare este esențială în *dilemă,* întrebarea la care răspunsul trebuie să rezulte întotdeauna în dezavantajul celui ce răspunde. Acelaşi lucru se poate spune şi despre ghicitoarea cu două soluții, din care una, cu caracter obscen, este de cele

[14] U. Wilcken, *Alexander aer Grosse und die indischen Gymno-sophisten* (Alexandru cel Mare şi gimnosofistii indieni), *Sitzungsber. Preuss. Akad.* (Dările de seamă ale şedințelor Academiei Prusiene), 1923, 33, p. 164. în manuscris, sînt lacune care fac ca povestirea să nu fie perfect clară; aceste neclarități, după părerea mea, nu au fost rezolvate de Wilcken în mod întru totul convingător.

mai multe ori evidentă; asemenea ghicitori se găsesc şi în *Atharvaveda*[15].
Printre ipostazele complexe, sub care ghicitoarea devine formă literară, fie cu scop de divertisment, fie de instruire, există vreo cîteva care merită o deosebită atenție, deoarece scot în evidență extrem de clar corelația dintre ludic si sacral. Prima este conversația bazată pe întrebări cu conținut religios sau filozofic. Această ipostază se regăseşte în cele mai variate culturi. Tema ei este de obicei următoarea: un înțelept este întrebat fie de o singură persoană, fie de o serie de alți înțelepți. Zaratustra este luat astfel la întrebări de cei şaizeci de înțelepți ai regelui Vistaspa. Solomon răspunde la întrebările puse de regina din Saba. în literatura *brahmana,* este curent motivul cu tînărul *brahmatşărin* care soseşte la curtea unui rege şi acolo este întrebat, sau pune el însuşi întrebări, devenind astfel, din ucenic, învățător. Aproape că nu mai este nevoie de demonstrat că această formă se leagă în modul cel mai strîns cu putință de competiția arhaică sacră bazată pe ghicitori. Caracteristică în această privință este o povestire din *Mahăbhărata.*[16] Pandavii rătăcesc prin pădure şi ajung la un eleşteu frumos. Duhul apei le interzice să bea din baltă, pînă nu răspund la întrebările puse de el. Totuşi, toți cei care răspund se prăbuşesc la pămînt, neînsuflețiți, în cele din urmă, Yudhishtira se declară gata să răspundă la întrebările duhului, începe atunci un joc de întrebări şi răspunsuri, care ilustrează în mod frapant tranziția de la ghicitoarea sacră cosmologică la jocul de inteligență şi care prezintă în această formă aproape toată morala indiană.
La drept vorbind, convorbirea religioasă din vremea Reformei, ca de pildă cea a lui Luther cu Zwingli, la Marburg, în 1529, sau cea a lui Theodore de Beze şi confrații lui cu prelații catolici, la Poissy, în 1561, nu este

altceva decît continuarea directă a unei uzanțe sacre antice.

[15] XX, nr. 133, 134.
[16] III, 313.

Printre produsele literare pe care le-a prilejuit această *formă, a* convorbirii alcătuite din întrebări şi răspunsuri, *se* numără unul care merită o mai îndeaproape cercetare. *Milindapanha,* adică *întrebările M Menandru,* este o scriere în limba pali. A fost compusă probabil pe la începutul erei noastre si, cu toate că nu făcea parte din canonul propriu-zis, se afla în mare cinste atît la budiştii din sud, cît şi la cei din nord. Scrierea aceasta redă convorbirile dintre regele Menandru, care a continuat în secolul al II-lea î.e.n. dominația grecească asupra Bactrianei, cu marele Arhat Năgasena. Conținutul şi tendința operei sînt pur religioase şi filozofice, dar forma şi tonul ei sînt întru totul cele ale unei lupte enigmistice. Chiar si introducerea convorbirilor este caracteristică: „Regele zice: Preacinstite Năgasena, vrei să începi o conversație cu mine? — Dacă măria-ta vrei să vorbeşti cu mine aşa cum vorbesc înțelepții, vreau; dar dacă vorbeşti cu mine aşa cum stau de vorbă regii, nu vreau. — Si cum stau de vorbă înțelepții, preacinstite Năgasena?" Urmează explicația: „înțelepții nu se supără cînd sînt strînşi cu uşa, dar regii da." Ca urmare, regele este de acord să înceapă o conversație pe picior de egalitate, întocmai ca în jocul numit *gaber* la Francpis d'Anjou. Iau parte şi înțelepți de la curtea regelui. Publicul este alcătuit din cinci sute de *yonaka,* adică ionieni, greci, şi optzeci de mii de călugări. Năgasena pune „o problemă în două puncte, adîncă, greu de descurcat, mai îndărătnică decît un nod", iar înțelepții regelui se plîng că Năgasena îi chinuieşte cu întrebări încuietoare cu tendință eretică, într-adevăr, sînt, m repetate rînduri, dileme tipice, propuse cu o atitudine triumfător provocatoare: „Ci ia descurcă-te, măria-ta!" în toate acestea, ni se prezintă în haină socratică problemele de bază ale doctrinei budiste, într-o formulare filozofică simpla.

De genul conversațiilor religioase alcătuite din între-Şi răspunsuri tine în sfîrşit şi tratatul *Gylfaginning* din *'a* *Edda.* Gangleri îşi începe convorbirea alcătuită din intrebări şi răspunsuri dintre el şi Har în forma unui rămăşag, după ce i-a atras mai întîi regelui Gylfi atenția jonglînd cu şapte paloşe.

Tranziții treptate leagă lupta enigmistică sacră referitoare la geneza lucrurilor, ca şi competiția pentru onoare, viață şi bunuri, desfăşurată cu ajutorul întrebărilor încuietoare, de convorbirea teologico-filozofică alcătuită din întrebări şi răspunsuri. Pe aceeaşi linie se mai află si alte forme de dialog, ca de pildă elogiul ritual şi catehismul unei doctrine religioase. Nicăieri nu găsim toate aceste forme atît de strîns legate şi de amalgamate între ele ca în *Avesta,* unde doctrina este înfățişată în principal în schimbul de întrebări şi răspunsuri dintre Zaratustra şi Ahura Mazda. *Yasna-ele,* care sînt texte liturgice destinate ritualului sacrificional, mai prezintă destule urme ale unei forme ludice primitive, întrebări tipic teologice privitoare la doctrină, la comportarea în viață şi la ritual alternează tot timpul cu întrebări cosmogonice vechi[17], ca în *Yasna* 44. Fiecare verset începe cu cuvîntul lui Zaratustra: „Despre asta te întreb, lămureste-mă, o, Ahura", si, apoi, alternativ, întrebări începînd cu: „Cine este cel care..." şi cu „Dacă noi..." „Cine a împerecheat iuțeala cu vîntul şi cu norii?" „Cine a creat plin de fericire lumina şi întunericul... somnul şi veghea?" Şi apoi, către sfîrşit, întrebarea ciudată, care trădează că aici avem într-adevăr de-a face cu o rămăşiță a unei vechi lupte enigmistice: „Despre asta te întreb: ...dacă am să primesc premiul, zece iepe cu un armăsar şi o cămilă, care mi-a fost, o, Mazda, făgăduit", întrebările pur catehetice se referă la geneza şi natura evlaviei, la distincția dintre bine şi rău, la tot felul de probleme de curăție, la combaterea duhului rău etc.

Cu adevărat, predicatorul elvețian care, în țara şi în epoca lui Pestalozzi, a dat catehismului său pentru copii titlul de *Riitselbuchlein™,* n-a bănuit cît de mult s-a apropiat, cu ideea lui, de o seamă de corelații istorice străvechi.

[17] Chr. Bartholomae, *Die Gatha's des Awesta* (Gata-ele Avestei), IX, pp. 58-59.
[18] Cărțulia cu ghicitori *(germ.) (n.t.).*

Conversația teologico-filozofică alcătuită din întrebări *si* răspunsuri, ca de pildă cea a regelui Menandru, duce jn cele din urmă, tot direct, la întrebările de natură ştiințifică, propuse de suveranii de mai tîrziu învățaților de la curțile lor sau unor înțelepți străini. De la împăratul Frederic al II-lea de Hohenstaufen ne-a rămas atît o listă de întrebări adresate astrologului său Michael Scoruş[19], cît si o serie de întrebări filozofice puse eruditului musulman Ibn Sabin din Maroc. Prima dintre aceste două serii este vrednică de atenție, în contextul nostru, mai ales datorită amestecului cosmologicului cu fizicul si cu teologicul. Pe ce se reazemă pămînrul? Cîte cămile există? Cum stă Dumnezeu pe tronul Lui? Care este deosebirea dintre sufletele omeneşti damnate si îngerii căzuți? Pămîntul este pe de-a-ntregul masiv, sau are şi goluri? Cărei cauze i se datoreste faptul că apa de mare e sărată? Cum stau lucrurile cu vîntul care suflă din multe direcții? Dar cu fumegăriile şi cu erupțiile vulcanilor? Cum se face că sufletele celor morți nu par să simtă nevoia să se întoarcă pe pămînt? etc. Prin urmare: sunete vechi amestecate cu altele, noi.

Intrebările siciliene adresate lui Ibn Sabin sînt de felul lor sceptice si aristotelice si mult mai strict filozofice decît celelalte. Totuşi, şi acestea mai țin încă tot de genul vechi. Tînărul filozof musulman îi trage pur şi simplu o săpuneală împăratului: „întrebi prosteşte şi cu naivitate şi vorbeşti împotriva ta însuți!" în faptul că împăratul primeşte cu calm si cu modestie această mustrare, Hampe îl recunoaşte „pe omul Frederic" şi îl prețuieşte pentru

asta. Dar Frederic ştia, ca şi regele Menandru, că jocul de întrebări si răspunsuri se joacă pe picior de egalitate:

[19] V.: *Isis,* IV, 2, nr. 11,1921; *Harvard Historical Studies* (Studiile istorice ale Universităţii Harvard), 27,1924, si K. Hampe, *Kaiser Friedrich U als Fragesteller* (împăratul Frederic al II-lea ca propunător de întrebări), *Kultur- und Universalgeschichte* (Istoria culturii şi istoria universală), *Festschrift Walter Goetz* (Volum omagial pentru sărbătorirea lui Walter Goetz), 1927, pp. 53-67.

Menandru conversează, numai ca să stea de vorbă cu bătrînul Năgasena, nu ca regii, ci ca înţelepţii.
în ultima vreme, grecii mai erau încă desigur conştienţi că există o anumită corelaţie între jocul enigmistic şi originile filozofiei. Clearh, un ucenic al lui Aristotel, a dat, într-un tratat despre proverbe, o teorie a ghicitorii, dovedind că ea a fost cîndva obiectul filozofiei: „cei vechi obişnuiau să dea cu ele proba dezvoltării lor (raxiSeia), ceea ce are în mod limpede legătură cu acel soi de exerciţii enigmistice despre care a fost vorba mai sus"[20]. Şi, într-adevăr, nu este greu şi nici exagerat să trasăm o linie care duce de la străvechile întrebări enigmistice la primele produse ale filozofiei greceşti.
Nu ne interesează pentru moment în ce măsură însuşi cuvîntul Tipop^Tpa *{problema)* mai trădează faptul că sentinţa filozofică îşi are originea într-o provocare, într-o sarcină. Cert este că iubitorul de înţelepciune, începînd din cele mai vechi timpuri şi pînă la ultimii sofişti şi retori, apare ca un luptător tipic, îşi provoacă adversarii, îi atacă printr-o critică violentă şi-şi susţine propriile păreri, ca să spunem aşa, cu toată siguranţa tinerească a omului arhaic. Aspectul şi forma probelor timpurii ale înţelepciunii sînt polemice şi agonale. De obicei, ele sînt exprimate la persoana I. Cînd Zenon din Eleea îşi combate adversarii, el face acest lucru cu ajutorul *aporiilor,* adică porneşte în aparenţă de la premisa lor, dar trage din ea două concluzii contradictorii şi care se exclud una pe alta. Forma aceasta mai trădează încă, în mod categoric, sfera enigmistică. „Zenon întrebă: dacă spaţiul este ceva, atunci în ce se află el?" *Ghicitoarea* nu este greu de dezlegat[21]. Pentru Heraclit, „cel întunecat", natura şi viaţa reprezintă un *griphos,* o ghicitoare. El însuşi este dezlegătorul de ghicitori[22]. Sentinţele lui Empedocle

[20] C. Prantl, *Geschichte der Logik im Abendlande* (Istoria logicii în Occident), I, p. 399.
[21] Aristotel, *Fizica,* IV, 3.210 b, 22 ş.urm.; W. Capelle, *Die Vorso-kratiker* (Presocraticii), p. 172.
[22] Jaeger, *Paideia,* pp. 243-244.

sună, nu numai o dată, ca nişte dezlegări ale unor ghicitori mitice. Mai sînt încă înveşmîntate în formă poetică. Reprezentările, de o brutalitate împinsă pînă la grotesc, din doctrina lui Empedocle, privitoare la geneza animalelor, ar face figură onorabilă în una din *brăhmana-ele* indiene vechi, cu fantezia lor sălbatică:

„Astfel, multe capete fără de gît crescură,
Braţe goale s-au făurit atunci fără umeri,
Feţe fără de frunţi rătăceau ades pretutindeni"[23].

Filozofii timpurii vorbesc pe un ton de profeţie si de entuziasm. Certitudinea lor absolută este cea a preotului sacrifica tor. sau a mistagogului. Problemele lor se referă la *cauza* primară a lucrurilor, la început, adică la COTI *(urchs),* si la devenire, adică la (pwic, *(physis).* Sînt problemele cosmogonice străvechi, puse din vremi imemoriale în formă enigmistică şi dezlegate în formă mitică. De-a dreptul din imaginile miraculoase ale unei cosmologii mitice, cum ar fi reprezentarea pitagoreică a celor 183 de lumi, aşezate unele lîngă altele în formă de triunghi echilateral[24], se defalcă încetul cu încetul speculaţia logică despre înfăţişarea universului.
Momentul agonal al filozofiei timpurii se mai vădeşte încă, pare-se, în mod deosebit în faptul că sîntem înclinaţi să vedem în procesul cosmic o luptă veşnică a unor antinomii primordiale, incluse în esenţa tuturor lucrurilor, ca antinomia chineză dintre *yang* si *yin.*
Pentru Heraclit, lupta a fost „tatăl tuturor lucrurilor". Empedocle a admis două principii, care domină, de la începutul începutului si pînă în vecii vecilor, procesul cosmic: noţiunile (ptXicc *(philia)* „afecţiune", si VEÎKOC, *(neikos)*

[23] Capelle, *Vorsokratiker,* p. 216 în româneşte, de Felicia Ştef, în *Filozofia greacă pînă la Platan,* Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică, Bucureşti, 1979, voi. I, partea a 2-a, p. 493 — *n.ed.).* O asemănare izbitoare a fanteziei, la Morgenstern: *Ein Knie geht einsam durai die Welt...* (Un genunchi umblă singuratic prin lume...).
[24] V.: Capelle, *Vorsokratiker, p.* 102.

„ceartă". După toate aparenţele, nu este întâmplător că înclinarea filozofiei timpurii către o explicaţie antitetică a existenţei corespunde cu alcătuirea antitetică si agonala a societăţii timpurii. Oamenii erau obişnuiţi din vremurile străvechi să gîndească totul într-un dualism de antiteze şi să vadă lumea ca dominată de competiţie Hesiod o mai cunoaşte pe buna Eris, înclinarea salutară spre ceartă, pe lîngă cea funestă.
In această presupusă corelaţie se încadrează si reprezentarea care concepe lupta veşnică a tot ceea ce există, luptă dusă de Physis, ca o luptă judiciară. Astfel, sîntem din nou în mijlocul jocului cultural arhaic. Lupta veşnică a

Naturii este aşadar o luptă în fața unei instanțe judiciare. Potrivit lui Werner Jaeger[25], noțiunile *Kosmos, Dike* si *Tisis* (aceasta din urmă înseamnă „răsplată, pedeapsă") au fost preluate din viața juridică, unde îşi aveau locul, şi au fost transferate asupra procesului cosmic, pentru ca acesta să poată fi înțeles în termenii unui proces judiciar. Tot astfel, cutia *(aitia)* a însemnat la început „vinovăție", înainte de a deveni termenul general pentru noțiunea de „cauzalitate naturală". Anaximandru a fost acela care a dat formă acestei idei, o formă care s-a păstrat, din păcate, într-o prezentare extrem de fragmentară[26], „începutul lucrurilor este *apeiron-ul...* De acolo de unde se produce naşterea lucrurilor, tot de acolo le vine şi pieirea, potrivit cu necesitatea, căci ele trebuie *să dea socoteala* unele altora pentru *nedreptatea* făcută, potrivit cu rînduiala timpului."[27] Prea clară această sentință nu este, desigur, în orice caz, se referă la o reprezentare, ca şi cum cosmosul ar trebui să caute el însuşi împăcare în urma unei nedreptăți săvîrşite. Orice ar fi vrut să spună autorul, este neîndoios că în aceste cuvinte se ascunde o cugetare foarte profundă, care evocă

[25] *Paideia,* p. 220.
[26] *Vorsokratiker,* p. 82.
[27] Jaeger, *loc. cit.,* p. 154; Capelle, p. 82 b (în româneşte, de M. Marinescu-Himu, în *Filosofia greacă pînă la Platan, ed. cit.,* voi. I, partea I, p. 181 — *n.ed.).*

reprezentări creştine. Ne întrebăm însă dacă la baza acestei reprezentări a stat într-adevăr ideea matură a unei ordini de stat si a unei vieți guvernate de principii de drept aşa cum o putem vedea în polisul grec. Nu cumva avem de-a face aici mai degrabă cu un strat de noțiuni de drept cu mult mai arhaic? Nu cumva a luat cuvîntul aici concepția arhaică cu privire la drept şi răsplată, despre care a fost vorba mai sus şi în care ideea de drept mai era încă inclusă în sfera aruncării sorților şi a luptei dintre părți, pe scurt: în care lupta judiciară mai era încă un joc sacru? Unul dintre fragmentele lui Empedocle vorbeşte, cu privire la lupta formidabilă a elementelor, despre o împlinire a „sorocului [Iubirii si-al Vrajbei nefaste], / Ce-alternativ cu larg jurământ trimis lor le fuse. .."[28], în baza acestor principii, prin reciprocitate. Se pare că nu este posibilă înțelegerea deplină a semnificației acestei imagini mistice. Cert este însă că ideea profetului-filozof se complace aici în sfera luptei ludice pentru dreptate, pe care am cunoscut-o ca pe o bază importantă a vieții culturale şi intelectuale primitive.

[28] 32, fr. 30, la Capelle, *Vorsokratiker,* p. 200 *(ed. rom. cit.,* voi. I, partea a 2-a, p. 485 — *n.ed.).*

VII. JOCUL ŞI POEZIA

Cel ce e ținut să vorbească despre originile filozofiei greceşti, în corelația lor cu străvechiul joc sacral competițional în materie de înțelepciune, se mişcă nemijlocit si fără întrerupere pe sau dincolo de limita dintre expresia filozofico-religioasă si cea poetică. De aceea, este de preferat să abordăm de pe acum problema referitoare la natura creației poetice, într-un anumit sens, această problemă constituie tema centrală a unui studiu despre legătura dintre joc şi cultură. Dar, în timp ce religia, ştiința, dreptul, războiul şi politica, în formele organizate superioare ale societății, par să piardă încetul cu încetul contactele cu jocul, pe care le aveau în mod evident, într-o măsură atît de amplă, în stadiile timpurii ale culturii, activitatea poetică, născută în sfera jocului, rămîne mereu la ea acasă în această sferă. *Poiesis* este o funcție ludică. Ea se desfăşoară într-un spațiu de joc al minții, într-o lume proprie pe care şi-o creează mintea, o lume în care lucrurile au alt chip decît în „viața obişnuită" si sînt legate între ele prin alte legături decît prin cele logice. Dacă admitem că seriozitatea este ceea ce se poate exprima corect în termenii vieții obiective, atunci poezia nu devine niciodată serioasă. Ea se află în acea parte a seriozității, în acea parte mai originară, în care îşi au locul copilul, animalul, sălbaticul şi vizionarul, adică în domeniul visului, al extazului, al beției şi al rîsului. Ca să înțelegi poezia, trebuie să te învesmînți în sufletul copilului, ca într-o cămaşă fermecată, şi să admiți că înțelepciunea copilului este mai presus decît aceea a bărbatului. Aceasta natură primordială a poeziei, înțeleasă încă de Vico în urmă cu două veacuri, se află cel mai aproape de noțiunea pură a jocului[1].

Poesis doctrinae tanqua somnium, poezia este ca un vis al ştiinței, sună o vorbă profundă a lui Francis Bacon. In reprezentările mitice ale unui popor primitiv cu privire la temeiurile existenței, se află, ca închis din oficiu în germene, sensul care îşi va căuta mai tîrziu adîncire şi exprimare în forme si cuvinte logice. Filologia şi teologia încearcă să pătrundă cît mai adînc în înțelegerea nucleului mitic al religiei timpurii[2], în lumina unității originare dintre poezie, doctrina sacră, înțelepciune şi cult, întreaga funcție a civilizațiilor vechi este înțeleasă într-o formă nouă.

O primă condiție pentru o astfel de înțelegere este desprinderea de concepția că o artă poetică ar avea numai funcție estetică sau că n-ar putea fi explicată ori sesizată decît de pe poziții estetice, în orice civilizație înfloritoare, vie, şi mai ales în culturile arhaice, poezia este o funcție vitală, o funcție socială şi liturgică. Oricare artă poetică veche este, la un loc şi în acelaşi timp: cult, divertisment festiv, joc de societate, iscusință, punere la încercare, sarcină enigmistică, catehism de înțelepciune, persuasiune, magie, prorocire, întrecere. Nicăieri, poate, nu se găsesc tot felul de motive ale vieții sacrale arhaice grupate în mod atît de judicios ca în cîntul al treilea din

Kalevala, epopeea populară finlandeză. Bătrînul înțelept Văinămoinen îl vrăjeşte pe tinărul fanfaron care a îndrăznit să-l provoace la o întrecere. Mai întîi, ei se luptă pe tărîmul cunoştinţelor privitoare la lucrurile fireşti, apoi

[1] Cf.: Erich Auerbach, *Giambattista Vìco und die Idee der Philologie* (Giambattista Vico şi ideea de filologie), *Homenatge a Antoni Rubio i Lluch* (Omagiu lui Antoni Rubio i Lluch), Barcelona, 1936,1, pp. 297 ş. urm.
[2] Mă gîndesc la studii precum cel al lui W. B. Kristensen, sau ca cel al lui K. Kerenyi, în culegerea *Apollon, Studien iiber antike Religim und Humanität* (Apolo, Studii despre religia şi umanismul antice), Viena, 1937.

la originile a tot ceea ce există, cu care prilej tînărul Joukahainen are îndrăzneala să-si aroge o participare la -susi actul creației. Atunci însă, bătrînul vrăjitor îl *scufunda cu ajutorul cîntului* în pământ, în mlaştină, în apă: mai în pînă la brîu şi la subsuori, apoi pînă deasupra gurii, pînă ce în sfîrşit acesta i-o făgăduieşte pe sora sa, Aino. Aşezat pe piatra cîntărețului[3], Văinămoinen cîntă timp de trei ceasuri, ca să-şi retragă puternicele descîntece si să-l dezlege de vrajă pe temerar. Toate formele de competiție pe care le-am menționat mai sus — întrecerea în insulte, lupta cu ajutorul fanfaronadei, compararea bărbaților, competiția în cunoştințe cosmogonice — sînt reunite aici într-un şuvoi de imaginație poetică, sălbatică şi totuşi, în acelaşi timp, sobru.
Poetul e *vates,* posedatul, entuziastul, furiosul. E ştiutorul, *Şa'ir,* cum îl numesc vechii arabi, în mitologia eddică, se pretinde că hidromelul pe care îl bei ca să devii poet ar fi preparat din sîngele lui Kvasir, cel mai înțelept din lume, căruia nimeni nu-i putea pune o întrebare fără ca el să nu-i poată răspunde. Din vizionarul-poet, se defalcă abia treptat figura prorocului, a preotului, a prezicătorului, a mistagogului, a poetului-artist, dar şi cea a filozofului, a legiuitorului, a oratorului, a demagogului, a sofistului si a retorului. Poeții greci mai vechi aveau cu toții o funcție puternic socială. Ei vorbesc poporului lor ca educatori şi ca mustrători. Sînt conducătorii poporului, înainte de apariția sofiştilor[4].
Figura acestui *vates* este reprezentată, într-o serie din fațetele ei, de către *thulr,* în literatura norvegiană veche, numit *thyle* în anglo-saxonă[5]. Exemplul cel mai grăitor de *thulr* este Starkadr; Saxo traduce termenul, pe drept

[3] Vrăjitorii nordici (finezi şi laponi) cîntau pe stinci înalte, convinşi că astfel vrăjile lor vor fi mai puternice *(n.ed).*
[4] Cf. Jaeger, *Paideia,* pp. 65, 181, 206, 303.
[5] W. H. Vogt, *Stilgeschichte aer eddischen Wissensdichtung* (Istoria stilului poeziei eddice sapiențiale), I, *Der Kultredner* (Oratorul cultural), *Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel* (Publicațiile Comisiei Baltice din Kiel), IV, I. 1927.

prin *vates. Thulr* apare mai întîi ca rostitor al formulelor liturgice, apoi ca interpret în spectacolul dramatic apoi ca sacrificator, apoi ca vrăjitor. Uneori, pare sa fie numai poet de curte, orator. Funcția lui este redată chiar si prin *scurm,* bufon. Verbul corespunzător, *thylja,* inseamna „a recita material religios", dar şi „a vrăji" şi ea murmura". *Thulr* este păstrătorul tuturor cunoştinţelor Mitologice şi al întregii tradiții poetice. El este bătrînul telept, care cunoaşte istoria şi tradiția, omul care cu prilejul acțiunilor festive are cuvîntul cel mai greu şi care ție pe dinafară arborii genealogici ai eroilor şi ai nobililor. Funcția lui este în special competiția în vorbire sau în tot felul de cunoştințe. In această funcție îl întiTnim pe Unferd din *Beawulf. Mannjafnadr,* despre care am vorbit mai sus, luptele în materie de înțelepciune ale lui Odin cu uriaşii sau cu piticii țin de acest domeniu al *thulr-u\ui.* Cunoscutele poeme anglo-saxone *Widsid* şi *Hoinarul* par să fie produse tipice ale unor astfel de poeți curteneşti multilaterali. Toate aceste trăsături se încadrează în modul cel mai firesc în imaginea poetului arhaic, a cărui funcție trebuie să fi fost în toate timpurile concomitent sacrală şi literară. Functia aceasta, fie că e sacră, fie că nu este, îşi are rădăcina totdeauna într-o formă de joc.
Pentru a mai spune încă un singur cuvînt despre tipul vechi german şi despre *vates:* nu ni se pare a f i o îndrăzneală prea mare dorința de a-i regăsi pe descendenții *thulr-ului* în Evul Mediu feudal, pe de o parte în lăutar, în *ioculator,* iar pe de altă parte chiar si în crainici. Aceştia din urmă, despre care a mai fost vorba în treacăt atunci cînd am analizat întrecerea în insulte, au comună cu vechii *Kultredner* partea cea mai importantă a sarcinii lor. Ei sînt păstrătorii istoriei, ai tradiției şi ai genealogiei, oratorii la acțiunile solemne, şi mai ales fanfaronii şi certăreții oficiali.
Poezia, în funcția ei originară, de factor al culturii timpurii, se naşte în joc şi ca joc. Este un joc sacru, dar, în sacralitatea lui, acest joc rămîne totuşi fără încetare la hotarul veseliei, al glumei şi al divertismentului. Despre o satisfacere conştientă a nevoii de frumusețe nu este încă, multă vreme, vorba. Această nevoie zace închisă, nea noscută, în trăirea actului sacru, care devine cuvîrit ~ formă poetică şi este resimțit ca operă miraculoasă betie, ca extaz. Dar nu numai atît, pentru că activitate poetică înmugureşte în acelaşi timp şi într-un joc de soci etate, vesel şi antrenant, şi într-o întrecere, violent însuflețită, între grupurile comunității arhaice. Pentru încolțirea expresiei poetice, nu a existat o mai bună pepinieră ca apropierea dintre sexe, serbată în forme pline de voioşie, la sărbătorile primăverii sau în alte momente solemne ale tribului.
Acest din urmă aspect — poezia ca formă, decantată în cuvînt, a jocului, veşnic repetat, al atracției şi al respingerii dintre flăcăi şi fete, în cadrul emulației bazate pe rațiunea glumeață şi pe virtuozitate — este, fără îndoială, în sine, la fel de originar ca şi funcția sacrală a artei poetice. Un bogat material privitor la o poezie social-agonală, care poate fi considerată ca ajunsă la un mare grad de rafinament şi care se mai înmneste încă, în

efectul ei pro-priu-zis, ca joc cultural, a fost adus de către De Josselin de Jong din cercetarea pe care a întreprins-o în insulele Buru şi Babar din arhipelagul Indiilor Orientale[6]. Mulţumită bunăvoinţei autorului, sînt în măsură să aduc la cunoştinţă aici cîteva puncte din studiul său, încă nepublicat[7]. Locuitorii din Rana (partea de mijloc a insulei Buru) cunosc un cînt festiv alternat, numit *inga fuka.* Aşezaţi fată-n faţă, bărbaţii şi femeile îşi cîntă unii altora, acompaniaţi de tobă, cîntece pe care fie că le improvizează, fie că pur si simplu le reproduc. Se deosebesc nu mai puţin de cinci genuri de astfel de *inga fuka.* Cîntecul se bazează totdeauna pe alternarea dintre strofă şi contrastrofă, atac şi contraatac, întrebare si răspuns, provocare şi contraprovocare. Uneori, forma se apropie

[6] *Indiile [Olandeze] Orientale:* numele vechi al arhipelagului care, în 1945, şi-a proclamat independenţa sub denumirea de *Indonezia (n.t.).*
[7] Prezentat, în formă de conferinţă, de prof. De Josselin de Jong la Academia Regală Olandeză de Ştiinţe, secţia Literară, la 12 iunie 1935, sub titlul *Poezie Est-Indoneziană.*

de cea a unei ghicitori. Genul cel mai important se numeste *inga fuka* de precedare si urmare", la care toate strofele încep cu cuvintele „se urmează unii pe alţii, se urmăresc unii pe alţii", ca într-un joc de copii. Mijlocul poetic formal este asonanta, care leagă teza de antiteză, prin repetarea aceluiaşi cuvînt sau prin schimbarea cuvintelor. Momentul poetic este aluzia, atacul, subînţelesul, jocul de cuvinte, sau si jocul de sunete, în care înţelesul se poate pierde cu totul. Această poezie nu se poate descrie decît în termeni ludici. Ea se supune unui rafinat sistem de reguli prozodice. Conţinutul ei îl constituie declaraţiile de dragoste sau lecţiile de înţelepciune de viaţă, răutăţile şi ironia.

Cu toate că îi stă la dispoziţie un întreg repertoriu de strofe *inga fuka,* improvizaţia mai joacă un rol important. Cupletele existente sînt îmbunătăţite prin adăugiri reuşite sau prin variante. Virtuozităţile sînt extrem de apreciate, iar parantezele nu lipsesc. Sentimentul şi efectul produse de exemplele comunicate în traducere amintesc de *pantun-ul* malaiez, de care literatura burueză nu este cu totul independentă, dar şi de forma foarte depărtată a *haikai*-ului japonez.

Pe lîngă *inga fuka* propriu-zis, în Rana se mai cunosc şi alte forme de poezie, bazate pe acelaşi principiu formal, ca de pildă foarte amănunţitele schimburi de idei, după schema „precedare-si-urmare", între clanul miresei şi cel al mirelui, în timpul schimbului ceremonial de daruri, efectuat cu prilejul căsătoriei.

De Josselin de Jong a găsit o poezie cu totul diferită în insula Wetan din grupul Babar al insulelor din sud-est. Aici, avem de-a face exclusiv cu improvizaţii. Populaţia babareză cîntă mult mai mult decît cea burueză, atît în comun, cît şi individual, şi mai ales la lucru. Absorbiţi, în coroanele cocotierilor, de activităţile necesare pentru colectarea sucului de palmier, bărbaţii cîntă fie cîntece triste, tînguitoare, fie cîntece satirice pe seama vreunui tovarăş de muncă de pe un cocotier vecin. Uneori, aceste cîntece se prefac într-un înverşunat duel cîntat, care pe vremuri ducea de obicei la crime. Toate cîntecele sînt alcătuite aici din cîte două versuri, care se deosebesc ca „trunchi" si „coroană" sau „vîrf", dar din care schema întrebare—răspuns nu mai reiese prea clar, sau chiar deloc. Caracteristic pentru *poezia* din Babar este faptul că aici efectul este căutat mult mai mult în variaţia ludică a melodiilor decît în jocul cu semnificaţiile cuvintelor sau cu sunetele vorbirii.

Pantun-ul malaiez, *poezia* de patru versuri cu rimă încrucişată, în care primele două versuri evocă o imagine sau constată un fapt, iar ultimele două conţin o aluzie foarte depărtată, prezintă tot felul de trăsături inerente unui joc de inteligenţă. Cuvîntul *pantun* înseamnă pînă în secolul al XVI-lea, de regulă, „metaforă" sau „proverb", şi abia în a doua instanţă „catren". Versul final se numeşte în javaneză *djawab,* adică răspuns, soluţie. A fost aşadar, în mod evident, o problemă dată în cadrul unui joc, înainte de a deveni o formă poetică tipizată. Miezul soluţiei se află într-o aluzie realizată printr-o sugestie sonoră rimată[8], înrudită îndeaproape este fără îndoială forma poetică japoneză numită de obicei *haikai,* în ipostaza ei actuală o poezioară de trei versuri, avînd succesiv cinci, şapte şi cinci silabe, şi care evocă în general numai o singură impresie, delicată, produsă de o licărire din viaţa plantelor, din viaţa animalelor, din natură sau din viaţa oamenilor, uneori cu un suflu de melancolie sau de nostalgie lirică, alteori cu o nuanţă de umor din cel mai fin. Iată cîteva exemple:

Vai, ce gîlceavă
în sufletu-mi! Piardă-se-n
freamătul sălciei.
Kimonouri la soare. Ah, mînecuţa copilului mort!

[8] Cf.: Hoesein DjajadiningTat, *De magische achtergrond van den Maleischen pantoen* (Fundalul magic al pantunului malaiez), Batavia (azi: Djakarta), 1933; id. Przyluski, *Journal asiatique* (Revista asiatică), 1924, t 205, p. 101.

La origine, *haikai* trebuie să fi fost un joc de rime înlănţuite, cu care unul începea, iar celălalt era obligat să continue[9].

O formă caracteristică de poezie ludică se găseşte îh modalitatea tradiţională de recitare a epopeii

finlandeze *Kalevala: doi* cîntăreţi, aşezaţi faţă-n faţă pe o bancă şi ţi-nîndu-se unul pe altul de rnîini, se iau la întrecere în recitarea strofelor, tot clătinîndu-se spre faţă şi spre spate. Un obicei similar este descris si în vechea saga norvegiană[10].

Poezia ca joc social şi cu o intenţie care nu poate fi considerată defel sau aproape defel a fi cea a producerii conştiente de frumuseţe se găseşte pretutindeni şi în numeroase forme. Elementul competiţional lipseşte arareori. El domină cîntul alternat, poemul de luptă, turnirul poetic, pe de o parte, iar, pe de altă parte, improvizaţia ca sarcină trasată în vederea eliberării de o năpastă oarecare. E evident faptul că acest din urmă motiv se află foarte aproape de enigma sfinxului, despre care a fost vorba mai sus. Toate aceste forme se găsesc bogat dezvoltate în Asia orientală. Granet a dat, în interpretarea şi reconstituirea sa atît de fină si de ingenioasă a textelor chinezeşti vechi, numeroase exemple de coruri alternate, alcătuite din strofe cu întrebări si răspunsuri, cu care flăcăii şi fetele serbau în China veche sărbătorile anotimpurilor. Din datinile practicate şi azi în Anam, Nguyen Van Huyen a fost în măsură să extragă şi să noteze asemenea exemple în lucrarea sa, menţionată de noi mai sus în alt context. Uneori, argumentaţia poetică, dezvoltată în vederea dobîndirii dragostei, este clădită acolo pe un şir de proverbe, care susţin apoi demonstraţia, ca totatîtea dovezi de netăgăduit. Absolut aceeaşi formă — o argumentaţie, în care fiece strofă se încheie cu un

' *Haikai de Basho ei de şes disdples* (Haikaiul lui Baso şi al ucenicilor lui), trad. de K. Maţuo & Steinilber-Oberlin, Paris, '-^ 36.

[10] Cf.: W. H. Vogt, *Der Kultredner* (Oratorul cultual), p. 166.

proverb — este uzuală în aşa-numitele *debats* din Franţa secolului al XV-lea.

Dacă punem acum deoparte pledoariile festive de dragoste, aşa cum le întîlnim în formă poetică în literatura chineză şi în viaţa poporului anamit, iar de cealaltă parte întrecerile în insulte şi în lăudăroşenie ale vechilor arabi, numite *mofakhara* si *monăfara,* ca şi răutăcioasa şi calomnioasa luptă cu ajutorul tobelor, care la eschimoşi a înlocuit procesul judiciar, devine limpede faptul că din aceeaşi serie face parte şi *la cour d'amour* curtenească din epoca trubadurilor. După ce o teză veche, care voise să deriveze si să explice însăşi poezia trubadurilor din şi prin practica unor astfel de curţi ale iubirii, a fost pe drept cuvînt abandonată, a persistat în filologia romanică o problemă controversată: dacă aceste *cours d'amour* au fost într-adevăr la modă, sau dacă nu trebuie considerate mai curînd ca o ficţiune literară. Mulţi au înclinat către această din urmă concepţie, dar au împins-o fără îndoială prea departe[11]. Curtea de dragoste, ca joc juridic poetic, desigur cu o anumită valabilitate practică, se încadrează la fel de bine în moravurile teritoriului care ţinea de *langue d'oc,* în secolul al XII-lea, ca si în cele din Extremul Orient şi din Extremul Nord. întreaga sferă este, în toate aceste cazuri, identică. Ea se referă totdeauna la tratarea polemico-cazuistică a problemelor amoroase într-o formă ludică. Eschimoşii, tot aşa, băteau tobele de cele mai multe ori pentru chestiuni legate de femei. Dilemele dragostei si catehismul dragostei alcătuiesc obiectul, iar scopul este păstrarea unei reputaţii care înseamnă onoarea însăşi. Se imită procesul judiciar cît mai fidel cu putinţă, cu ajutorul unei argumentaţii bazate pe analogie şi pe precedent. Din genul poeziei trubadurilor, *castiamen* (= mustrarea), *tenzone* (= discuţia în contradictoriu),

[11] Cartea lui Melrich V. Rosenberg, *Eleanor ofAquitaine, Queen ofthe Troubadours and ofthe Courts of Lave* (Eleonora de Aquitama, regina trubadurilor şi a curţilor de dragoste), Londra, 1937, care susţine realitatea acestui obicei, este, din păcate, lipsită de o prelucrare ştiinţifică a subiectului.

partimen (= cîntul alternat), *joc partit*[12] (= jocul întrebărilor si răspunsurilor) se află în cea mai strînsă legătură cu pledoaria amoroasă. La originea tuturor acestor forme, nu se află nici procesul judiciar propriu-zis, nici năzuinţa poetică liberă, nici jocul de societate pur şi simplu, ci străvechea întrecere pentru onoare în chestiunile amoroase, în lumina culturii jucate pe bază agonală, trebuie văzute şi celelalte forme ale jocului poetic. Cineva este pus în faţa sarcinii de a se elibera, printr-o poezie improvizată, dintr-o mare încurcătură. Nici aici nu se pune problema dacă o astfel de practică a însoţit vreodată viaţa prozaică, de toate zilele, într-o epocă sau alta. Important este faptul că în acest motiv ludic, care nu se poate deosebi de ghicitoarea de supravieţuire şi care în fond este identic cu jocul de gajuri, mintea omenească a văzut totdeauna o expresie a luptei pentru viaţă, şi că această funcţie a poeziei, cîtusi de puţin îndreptată în mod conştient spre producerea de frumuseţe, şi-a găsit într-un asemenea joc un rodnic teren de cultură, destinat prin excelenţă desfăşurării artei poetice. Dăm aici mai întîi un exemplu din sfera amoroasă. Elevii unui anume dr. Tân, în drum spre şcoală, treceau întotdeauna prin faţa casei unei fete care locuia lîngă profesor. De cîte ori treceau, spuneau: „Eşti vrednică de dragoste, eşti cu adevărat o comoară." Foarte supărată, fata i-a aşteptat într-o zi şi le-a spus: „Da, mă iubiţi, foarte bine, dar am să vă spun o frază; pe acela dintre voi care îmi va putea răspunde *cu* o frază corespunzătoare îl voi iubi, altminteri veţi trece prin faţa uşii mele acoperiţi de ruşine." Le-a spus fraza. Nici unul dintre elevi n-a ştiut să răspundă. In zilele următoare, au fost nevoiţi să se ducă spre locuinţa învăţătorului lor făcînd un ocol. Iată deci o *svayamvara* epică sau o peţire a Brunhildei în forma unei idile rurale Anam[13].

[12] Forma de bază a cuvîntului englez *jeopardy.*
[13] Nguyen, *loc. cit.,* p. 131.

Khanh-Du, din dinastia Trân, a fost demis din na unei greşeli grave, şi s-a făcut vînzător de cărbun Chi Linh. împăratul, refugiat în acel ținut în timpul război, l-a întîlnit pe vechiul său mandarin. I-a poruncit să compună o poezie despre „vînzarea de cărbuni." Khanh-Du i-a recitat o astfel de poezie. Impăratul, miscat, i-a restituit toate titlurile[14].

In întregul Extrem Orient, a improviza poezii în sentințe paralele era un talent aproape indispensabil. Rezultatul favorabil al unei solii anamite la curtea de la Pekin depindea uneori de talentul de improvizator al conducătorului soliei, în orice clipă, trebuia să fie pregătit pentru interogatoriile si pentru miile de cimilituri pe care i le impuneau împăratul sau mandarinii lui[15]. Aşadar: diplomație în formă ludică.

Un întreg şir de cunoştințe utile sînt puse în fața bărbatului în această formă de interogatoriu (întrebări si răspunsuri) în versuri. O fată a spus da. Vor deschide împreună o prăvălie. Tînărul o roagă să-i enumere toate medicamentele. Urmează un pomelnic al întregii farmacopei. Se recită în acelaşi mod aritmetica, merceologia, folosirea calendarului în agricultură. Altă dată, îndrăgostiții se încearcă unul pe altul cu ghicitori obişnuite, de inteligență, sau referitoare la cunoaşterea literaturii. S-a menționat mai sus că forma „catehism" se leagă direct de jocul de-a ghicitul, în fapt, acesta e cazul si cu forma „examen", care în societatea Extremului Orient a ocupat totdeauna un loc atît de extraordinar de important.

In civilizațiile mai înaintate, se mai păstrează încă multă vreme situația arhaică în care forma poetică, foarte departe de a fi concepută ca o simplă satisfacere a unei nevoi estetice, serveşte pentru a exprima tot ce este important sau vital în viața obştei. Pretutindeni, forma poetică precedă proza literară. Ceea ce e sfînt sau solemn se

[14] *Ibid.,* p. 132.
[15] *Ibid.,* p. 134.

rosteste in versuri. Nu numai imnurile sau aforismele, dar si tratatele amănunțite sînt construite după schema metrica sau strofică uzuală, de pildă manualele indiene vechi *sutra şi sastra,* precum şi produsele mai vechi ale stiintei greceşti: Empedocle îşi toarnă filozofia în forma poetică, iar Lucrețiu îl mai urmează încă pe aceeaşi cale. Motivarea formei fixe a aproape întregii învățături antice nu trebuie căutată decît parte în rațiunile de utilitate anume că o obşte fără cărți îşi păstrează astfel mai lesne în memorie textele. Principalul este că viața însăşi, să spunem aşa, în faza arhaică a culturii, mai are o alcătuire metrică şi strofică. Poezia continuă să fie acolo modul firesc de exprimare, de îndată ce se referă la lucruri superioare, în Japonia, pînă la revoluția din 1868, partea principală a documentelor de stat importante se mai redacta încă în formă poetică. Istoria dreptului a acordat o atenție deosebită urmelor aşa-numitei *Dichtung im Recht*[16], întîlnită pe teritoriu germanic. Este îndeobşte cunoscut pasajul din dreptul frizon vechi[17], unde o prevedere privitoare la condițiile de îndeplinit pentru vânzarea moştenirii unui orfan trece brusc la aliterații lirice:

„A doua condiție este: dacă anul se scumpeşte, şi foamea fierbinte bîntuie prin țară, şi copilul este amenințat să moară de foame, atunci mama trebuie să scoată la mezat si să vîndă moştenirea copilului ei, şi să-i cumpere copilului ei o vacă şi grîne" etc. — „A treia condiție este: dacă pruncul este cu totul despuiat şi fără casă, şi ceața întunecoasă şi iarna friguroasă se apropie, atunci fiecare se retrage în curtea şi an casa lui, şi în adăposturi călduroase, iar animalul sălbatic caută scorbura copacului şi adăpostul de la munte, unde să-şi poată feri trupul. Atunci, copilul minor se vaită şi țipă, şi-şi plînge mădularele goale şi lipsa de acoperiş, şi pe tatăl lui, care ar fi trebuit să-l apere de foame şi de frigul cețos al iernii, şi

[16] Poezia în drept *(germ.) (n.t.).*
[17] *De Vierentwintig Landrechten* (Cele douăzeci şi patru de cutume), ed. Richthofen, *Friesische Rechtsquellen* (Izvoare juridice frizone), pp. 42 ş.urm.

care zace închis cu patru cuie şi acoperit într-un loc atî de adînc si de întunecos sub stejari şi sub pămînt." După părerea mea, aici nu avem de-a face cu o înfru museţare intenționată a textului în urma unui imbold ludic, ci cu faptul că însăşi formularea juridică se mai afla în sfera spirituală elevată, în care forma poetică era mijlocul de exprimare firesc. Tocmai prin evadarea în poezie, acest exemplu frizon este deosebit de frapant, si pare mai grăitor chiar, într-un anumit sens, decît formula de împăcare a vechilor islandezi *(Tryggdamâl),* care, exclusiv în strofe aliterante, constată restabilirea păcii, relatează plata amenzii, interzice cu cea mai mare străşnicie orice nou conflict, si apoi, cu declarația că cel ce va încălca pacea va fi pretutindeni lipsit de pace, face o digresiune, alcătuită dintr-un şir de imagini menite să întărească acest „pretutindeni" pînă în cele mai depărtate depărtări:

Pînă unde oamenii
vînează lupii,

creştinii
se duc la biserică,
paginii aduc jertfe
în sanctuar,
focul îşi înalţă flăcările,
cîmpul înverzeşte,
copilul îşi cheamă mama,
mama îşi hrăneşte copilul,
oamenii îşi păzesc focul din vatră,
corabia pluteşte,
scuturile sclipesc,
soarele luminează,
zăpada cade,
bradul creşte,
şoimul zboară
toată ziua de primăvară,
în ambele aripi
purtînd vînt zdravăn,
cerul se înalţă,
mlaştina este cultivată,
vîntul şuieră,
apa curge către mare,
argatii seamănă grîu.

Este evident că aici avem de-a face cu o prelucrare literara a unui anumit caz juridic; e greu de presupus că poezia a putut servi vreodată ca document cu valabilitate practică. Totuşi, ea ne deplasează prompt în acea sfera a unității primitive dintre poezie şi sentința sacră, în care apare în acest context.
Tot ce este poezie se dezvoltă în joc: jocul sacru al adorării lui Dumnezeu, jocul festiv al pețitului, jocul belicos al întrecerii, însoțit de fanfaronadă, de înjurături şi de ironie, jocul de inteligență şi de îndemînare. în ce măsură calitatea ludică a poeziei se păstrează cu prilejul dezvoltării şi diferențierii civilizației?
Mitul, în orice formă ar fi el transmis, rămîne tot timpul poezie. El ne dă, în haină poetică şi cu mijloacele imaginației, relatarea unor lucruri pe care ni le închipuim ca petrecute. Mitul poate fi plin de tîlcul cel mai profund si mai sacru. Şi exprimă, poate, corelații care nu pot fi niciodată circumscrise în mod rațional, în pofida acestui caracter sacru şi mistic, propriu mitului în faza de cultură căreia îi corespunde, deci cu deplina recunoaştere a sincerității absolute cu care a fost acceptat, rămîne îngăduită întrebarea dacă un mit poate fi considerat vreodată ca absolut serios. Mitul e serios în măsura în care poezia poate fi serioasă. Prin tot ce depăşeşte hotarele judecății precumpănitor logice, atit poezia, cît şi mitul se mişcă în domeniul jocului. Dar asta nu înseamnă: într-un domeniu inferior. E foarte posibil ca mitul să se ridice, jucîndu-se, pînă la culmi unde rațiunea nu-l mai poate urmări.
Hotarul dintre posibilul imaginabil şi sfera imposibilului e trasat treptat de mintea omenească abia o dată cu progresul civilizației. Pentru omul sălbatic, cu orînduirea lui logică limitată a lumii, totul mai este de fapt posibil. Mitul, cu absurditățile şi enormitățile lui, cu nemăsurata lui exagerare şi confuzie de raporturi, cu nepăsătoarele lui inconsecvențe şi variații ludice, încă nu-l stîn-jeneşte ca un lucru imposibil. Totuşi, am putea să ne întrebăm dacă nu cumva si pentru sălbatic nu se leagă de la bun început, de credința în cele mai sfinte miruri ale sale, un anumit element de viziune umoristică. Mitul izvorăşte o dată cu poezia în sfera jocului, iar religia sălbaticului se află, ca şi întreaga lui viață, mai mult de jumătate în acea sferă.
De îndată ce mitul a devenit literatură, adică de îndată ce este purtat, într-o formă fixă transmisă prin tradiție, printr-o cultură care între timp s-a desprins din sfera imaginației sălbaticului, el ajunge să fie subordonat dis-tincției dintre seriozitate şi joc. E sacru, deci trebuie să fie serios. Dar mai vorbeşte tot limba sălbaticului, adică o limbă care exprimă reprezentări de imagini, lipsite încă de un recipient în măsură să cuprindă antinomia joc-seriozitate. Sîntem din moşi-strămoşi atît de familiarizați cu închipuirile mitologiei greceşti şi atît de dispuşi să le acordăm admirația noastră romantică, alături de cea acordată Eddelor, încît sîntem în general înclinați să trecem cu vederea cît de formidabil de barbare sînt amîndouă. Abia contactul cu materialul mitic indian vechi, care ne este mai puțin aproape de inimă, şi cu impetuoasa fantasmagorie pe care etnologii, după ce au adunat-o din toate colțurile lumii, o fac să ni se învălmăşească prin fața ochilor, ne duce la convingerea că, privite îndeaproape, închipuirile mitologiei greceşti sau germanice vechi, din punctul de vedere al calității logice şi estetice, ca să nu mai vorbim de cea etică, nu se deosebesc deloc sau aproape deloc de fantezia nestăvilită a materialului mitic indian vechi, a celui african sau a celui australian. Măsurate cu unitățile noastre (ceea ce, fireşte, nu poate fi ultimul cuvînt), ele sînt la fel de lipsite de stil, la fel de nesărate şi la fel de lipsite de gust ca şi acestea din urmă. Toate acele aventuri ale lui Her-mes, ca şi cele ale lui Odin şi ale lui Thor nu sînt decît o limbă a unor sălbatici.

Nu încape nici o îndoială: închipuirile mitologice, în perioada care le transmite în formă standardizată, nu mai cadrează cu nivelul spiritual atins. Aşa încît mitul, ca să continue să fie preţuit ca element sacru al culturii, trebuie acum ori să fie interpretat mistic, ori să continue să fie cultivat numai ca literatură. Pe măsură ce elementul „credinţă" se abate de la mit, tonul ludic, pe care îl conţinea din capul locului, răsună tot mai tare în el. Nici Homer nu mai este un credincios. Totuşi, mitul, ca formă poetică de exprimare a divinului, continuă să aibă o funcţie importantă, în afara celei pur estetice, chiar şi după ce şi-a pierdut valoarea ca redare adecvată a lucrului înţeles. Atît Aristotel, cît şi Platon, îşi mai aştern miezul cel mai profund al gîndirii lor filozofice în formă mitică: la Platon, găsim mitul sufletului; la Aristotel, reprezentarea dragostei lucrurilor pentru înduioşatul creator al lumii.

Pentru înţelegerea tonului ludic, propriu mirului, nici o mitologie nu vorbeşte mai clar decît cele dintîi tratate din Edda nouă: *Gylfaginning* şi *Skăldskaparmâl.* Avem de-a face aici cu un material mitic devenit pe de-a-ntregul literatură, o literatură care, din pricina caracterului ei păgîn, a trebuit să fie repudiată oficial, dar care a rămas, cu toate acestea, la mare cinste ca bun cultural şi a fost cultivată ca atare[18]. Autorii ei au fost creştini, chiar feţe bisericeşti. Şi descriu întîmplările mitice pe un ton în care gluma si umorul sînt incontestabil prezente. Dar nu este tonul unui creştin care, în virtutea credinţei sale, se simte mai presus decît păgînismul decăzut şi îl ia peste picior, şi mai putin cel al convertitului, care combate trecutul ca pe un întuneric diabolic, ci mai degrabă un ton alcătuit pe jumătate din credinţă si pe jumătate din seriozitate, aşa cum a fost cazul totdeauna în gîndi-rea mitică, şi care probabil că în epoca păgînă dinainte nu avea o sonoritate cu mult diferită. Legătura dintre temele mitologice absurde, pură fantezie a omului sălbatic — ca, de pildă, povestirile despre Hrungnir, Groa, Aurwandil —, şi tehnica poetică de înalt nivel este de

[18] O situaţie asemănătoare este descrisă de către De Josselin de Jong cu privire la insula Buru.

asemenea în concordanţă cu esenţa mitului, care se ştie că tinde pretutindeni spre forma de exprimare cea mai elevată. Numele primului tratat, *Gylfaginning,* adică „prinderea lui Gylfi", dă mult de gîndit. Are forma veche, cunoscută nouă, a convorbirii cosmogonice alcătuite din întrebări şi răspunsuri. Thor are o astfel de convorbire în sala lui Utgard-Loki. G. Neckel vorbeşte aici pe drept cuvînt despre un joc[19]. Gangleri pune vechile întrebări sacre privitoare la obîrşia lucrurilor, a vîntului, a iernii si a verii. Răspunsurile nu dau de regulă ca soluţie decît figuri mitologice bizare, începutul tratatului *Skâldska-parmăl* se află de asemenea pe de-a-ntregul în sfera jocului: o fantezie primitivă, lipsită de stil, despre nişte uriaşi netoti şi despre nişte pitici răi şi vicleni, întîmplări grosolane şi hilare, miracole, care în cele din urmă sînt explicate ca halucinaţii. O mitologie în ultimul ei stadiu, fără îndoială. Dar, dacă apare insipidă, absurdă, voit fantastică, nu are rost să explicăm aceste trăsături ca o degenerare recentă a unor concepţii mitice eroice. Dimpotrivă, ele fac parte de la bun început, tocmai în lipsa lor de stil, pe de-a-ntregul din mit.

Formele poeziei sînt numeroase: forme metrice, forme strofice, mijloace poetice ca rima şi asonanta, ca alternarea şi refrenul, forme de exprimare (cea dramatică, cea epică, cea lirică). Oricît de variate sînt aceste forme, le regăsim identice în toată lumea. Acelaşi lucru se poate spune şi despre motivele poeziei si despre comunicarea narativă în general. Numărul lor este mare în aparenţă, dar toate revin, pretutindeni şi în toate epocile. Toate aceste forme şi motive ne sînt atît de familiare, încît existenţa lor, pentru noi, ca să spunem aşa, vorbeşte de la sine, şi prea arareori căutăm să aflăm raţiunea generală care le determină să fie aşa şi nu altfel. Raţiunea identităţii atît de profunde a expresiei poetice în toate perioadele cunoscute de noi ale societăţii omeneşti pare că trebuie căutată, în bună

[19] *Thule,* XX, 24.

parte, în faptul că această manifestare a cuvîntului creator de formă îşi are rădăcina într-o funcţie mai veche si mai originară decît orice viaţă culturală. Acea funcţie este jocul.

Să enumerăm încă o dată ceea ce ni s-a părut a fi semnalmentele de fapt ale jocului. Jocul este o acţiune care se desfăşoară înlăuntrul unor anumite limite de loc, de timp şi de sens, într-o ordine vizibilă, după reguli acceptate de bunăvoie si în afara sferei utilităţii sau necesităţii materiale. Starea de spirit a jocului este cea a distragerii şi a extazului, fie sacru, fie doar festiv, indiferent dacă jocul e consacrare sau divertisment. Acţiunea e însoţită de simţăminte de înălţare si de încordare şi aduce cu sine voioşie si destindere.

Este aproape cu neputinţă de tăgăduit că din această sferă a jocului fac parte, în mod ca si firesc, toate activităţile creaţiei poetice: împărţirea metrică sau ritmică a cuvîntării vorbite sau cîntate, găsirea de rime sau asonante nimerite, ascunderea înţelesului, construcţia artistică a frazei. Cel care, împreună cu Paul Valery, numeşte poezia un joc, joc lexical şi lingvistic, nu foloseşte un transfer de semnificaţie, ci pătrunde în însuşi sensul cel mai profund al cuvîntului.

Corelaţia dintre poezie şi joc nu se referă numai la forma exterioară a vorbirii. Ea reiese în mod la fel de

esențial cu referire la formele imaginației, la motivele ei şi la înveşmîntarea lor în expresie. Fie că avem de-a face cu imaginația mitică, fie cu cea epică, dramatică sau lirică, cu legende din preistorie sau cu romane contemporane, totdeauna scopul conştient sau inconştient este producerea, cu ajutorul cuvîntului, a unei încordări care să-l captiveze pe auditor (sau cititor). Totdeauna se pune chestiunea să se obțină un efect. Şi totdeauna substratul este o situație din viața omenească sau un caz de emoție omenească, apte să comunice încordarea. Situațiile sau cazurile nu sînt însă prea numeroase. Luate în înțelesul lor cel mai larg, ele sînt în cea mai mare parte situații de conflict ori de dragoste sau de amîndouă la un loc.
Astfel, ne-am apropiat de domeniul pe care am con siderat că trebuie să-l includem, ca pe un element component integrant, în categoria *„joc",* şi anume de cel al emulației, într-un număr imens de *cazuri,* tema centrală a unui dat poetic, sau literar în general, rezidă într-o sarcină pe care eroul trebuie s-o îndeplinească, într-o încercare prin care trebuie să treacă, într-o piedică pe care trebuie s-o înlăture. Denumirea de „erou" sau de „protagonist" dată persoanei care acționează într-o povestire spune ea însăşi foarte mult. Sarcina trebuie să fie neobişnuit de grea, în aparență imposibilă. Ea este legată adeseori de o provocare, de un legămînt sau de o făgăduință Se vede numaidecît că toate aceste motive ne duc înapoi direct în domeniul jocului agonal. O a doua serie de teme de încordare se bazează pe identitatea ascunsă a eroului. El nu este recunoscut drept ceea ce este, pentru că-şi ascunde identitatea, sau nu şi-o cunoaşte nici el, sau îşi poate lua altă identitate, sau şi-o poate modifica, într-un cuvînt, eroul poartă o mască, apare sub o deghizare, duce cu el o taină. Iarăşi sîntem aproape de domeniul vechiului joc sacru al ființei ascunse, care se dezvăluie numai inițiaților.
Practicată în competiție, aproape totdeauna cu scopul de a întrece un adversar, poezia arhaică cu greu se poate deosebi de lupta străveche cu ghicitori mistice sau realiste. După cum competiția enigmistică produce înțelepciune, tot aşa jocul poetic naşte cuvînrul frumos. Ambele sînt dominate de un sistem de reguli de joc care determină noțiunile artistice şi simbolurile fie sacre, fie doar poetice; de cele mai multe ori, şi una, şi alta. Lupta enigmistică şi poezia presupun amîndouă un cerc de inițiați, pentru care limba specială, vorbită acolo, este inteligibilă. Valabilitatea soluției depinde în amîndouă numai de întrebarea dacă respectă regula jocului. Poet este cel care poate vorbi limba artistică. Limba poetică se deosebeşte de cea obişnuită prin aceea că se exprimă intenționat în imagini speciale, pe care nu le înțelege oricine. Orice limbă este o exprimare în imagini. Prăpastia dintre existență şi înțelegere nu poate fi trecută decît dacă intervine scanteia imaginației. Noțiunea cuplată cu cuvintele tre-yjg să rămînă tot timpul neadecvată pentru curgerea fluviului vieții. Cuvîntul figurativ învăluie lucrurile în esie sj ie radiografiază cu razele înțelegerii. Dar, în timp ce limba vietii obişnuite, ca instrument practic şi de folosință generală, toceşte fără încetare caracterul plastic al oricărei expresii şi ajunge la o autonomie strict lo-eică în aparență, poezia continuă să cultive intenționat caracterul plastic al limbii.
Ceea ce face cu imaginile limba poetică este un joc. Ea le clasează în serii elegante, introduce în ele taine, aşa încît flecare imagine constituie dezlegarea unei enigme.
In civilizația arhaică, limba poetică mai este încă mijlocul de exprimare prin excelență. Poezia îndeplineşte acolo funcții mai ample şi mai vitale decît satisfacerea unor năzuințe literare. Ea preface cultul în cuvînt, hotărăşte anumite raporturi sociale, devine vehiculul înțelepciunii, al legii şi al moralei. Toate acestea le face fără să-şi prejudicieze natura ei de joc, deoarece însuşi cadrul culturii primare rămîne un cerc ludic. Acțiunile ei se desfăşoară în cea mai mare parte în forma unor jocuri de societate. Chiar si activitățile utilitare se alătură de preferință unui context ludic oarecare. Dar, pe măsură ce civilizația se dezvoltă pe plan spiritual şi material, domeniile în care trăsătura ludică nu se poate observa deloc sau aproape deloc se lărgesc pe seama celui înlăuntrul căruia jocul are cale liberă. Civilizația, ca un tot, devine serioasă. Legea şi războiul, tehnica şi ştiința par să piardă contactul cu jocul. Chiar şi cultul, care odinioară avusese în acțiunea sacră un cîmp larg de exprimare în formă ludică, pare să participe la acest proces. Şi atunci rămîne, ca un bastion al jocului înfloritor si nobil, arta poetică.
Caracterul ludic al limbajului poetic figurat este atît de evident, încît aproape că nu mai are nevoie să fie demonstrat cu prea multe argumente sau să fie ilustrat cu prea multe exemple. Avînd în vedere valoarea esențială pe care practicarea poeziei o are pentru cultura arhaică, nu este de mirare că tocmai acolo tehnica artei poetice a ajuns la cel mai înalt grad de strictețe şi de rafinament.
Căci avem de-a face cu un cod de reguli de joc circumscris, în mod amănunțit, într-un sistem strict, cu valabilitate obligatorie, dar cu nesfîrşite posibilități de variație. Sistemul este păstrat şi transmis ca o ştiință nobilă. Nu este întîmplător că această cultivare rafinată a artei poetice poate fi constatată concomitent la două popoare care, fiind situate la mare depărtare unul de altul, nu au avut contact deloc sau prea puțin cu culturile mai bogate şi mai vechi, în măsură să le influențeze literatura: Arabia veche şi Islanda ciclurilor edda *si* saga. Putem neglija aici amănuntele privitoare la metrică şi la prozodie, pentru a ilustra cu un singur exemplu elocvent cele spuse şi anume cu aşa-numitele *kenningar* norvegiene vechi. Cine spune „ghimpe lingual" în loc de „limbă" (organul bucal), „pardoseala sălii vînturilor" în loc de „pămînt", „lupul copacilor" în loc de „vînt" propune de fiecare dată auditorilor săi o mică ghicitoare poetică, pe care ei o rezolvă tacit. Cu siguranță că poetul si camaradul lui cunosc asemenea metafore cu sutele. Lucrurile cele mai importante, de pildă aurul, au zeci de denumiri poetice. Unul dintre tratatele Eddei noi, numit *Skâldskaparmâl (*= limbă poetică), înşiră nenumărate expresii poetice. O *kenning* serveşte, şi nu în ultimă instanță, ca probă privitoare

la cunoştinţele mitologice ale cuiva. Fiecare zeu are multiple pseudonime, care cuprind cîte o aluzie la aventurile lui, la înfăţişarea lui sau la înrudirea lui cosmică. „Cum îl definim pe Heimdall? — îl numim fiul celor nouă mame, sau paznicul zeilor, sau albul Ase, sau duşmanul lui Loki, sau căutătorul colierului zeiţei Freya" şi multe altele[20]. Corelaţia strînsă dintre arta poetică şi ghicitoare continuă să se trădeze în multe urme. Ceea ce este prea limpede contează la skalzi ca greşeală tehnică. Este o cerinţă veche, care a fost în vigoare cîndva şi la greci, ca vorbirea poetică să fie tenebroasă. La trubaduri, a căror arta isi

[20] Presupunerea că principiul primar al acestor *kenningar* trebuie căutat în poetic nu impune excluderea unei legături cu fenomenele *tabu.* Cf. Alberta }. Portengen, *De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologisch verband* (Limba poetică germanică veche în contextul ei etimologic), Leida, 1915.

manifestă, ca nici o alta, funcţia de joc de societate, asa-numitul *trobar clus* (textual: a face poezii la modul abscons), adică poezia cu sens ascuns, era în mare cinste, ca un merit deosebit.
De aceea, orientările lirice moderne, care se mişca intentionat într-un domeniu îndeobşte inaccesibil si care fac din enigmizarea sensului în cuvînt obiectivul principal al creaţiei, rămîn întru totul credincioase artei lor. Avînd un cerc restrîns de cititori care le înţeleg limba, sau cel puţin o cunosc, ele formează un grup de cultură închis, de tip foarte vechi. Nu mai rămîne decît întrebarea dacă întreaga cultură înconjurătoare poate preţui şi recunoaşte în suficientă măsură pozitia lor, spre a constitui platforma necesară pentru ca arta lor să-şi poată exercita funcţia vitală, care este raţiunea existenţei lor.

VIII FUNCŢIA IMAGINAŢIEI

De îndată ce un limbaj figurat si-a exercitat efectul în descrierea unei situaţii sau a unei întîmplări în termenii unei vieti în mişcare, sîntem pe drumul către personificare. Personificarea incorporalului sau a inertului este sufletul oricărei mitizări şi aproape al oricărei poezii. Procesul de exprimare nu se desfăşoară neapărat în ordinea indicată de aceste cuvinte. Căci nu se pune chestiunea aici să se creeze un concept referitor la ceva considerat ca incorporai sau lipsit de viaţă, după care ar urma o exprimare a acelui concept ca referitor la ceva viu. Considerarea, în imaginaţie, a lucrului observat ca o fiinţă vie este expresia primară a fenomenului. Ea intervine de îndată ce se manifestă nevoia de a comunica altora ceea ce a fost observat. Reprezentarea se naşte ca închipuire.
Avem oare dreptul ca această înclinare secundară şi absolut indispensabilă a minţii de a-si crea o lume imaginară alcătuită din fiinţe vii s-o numim un joc al minţii?
Printre personificările elementare, se numără fără îndoială speculaţiile mitice cu privire la geneza lumii şi a lucrurilor, în care acest eveniment este închipuit ca folosirea mădularelor trupului unui uriaş cosmic de anu-miţi zei creatori. Această reprezentare o cunoaştem mai cu seamă din *Rgveda* si din noua *Edda.* în ambele *cazuri,* consemnarea povestirii este considerată ca provenind dintr-o perioadă mai veche, în imnul *Rgveda* X. 90, avem de-a face cu o parafrazare a unui material vechi, presupus cunoscut, de către fantezia rituală a unor preoţi sa-crificatori. Fiinţa originară *Puruşa,* adică „bărbatul", a servit drept material pentru cosmos. Totul a fost format din trupul lui: „din trunchiul lui, dobitoacele care trăiesc în văzduh, în pădure şi în sate", „luna a venit din duhul lui, iar din ochiul lui soarele; Indra şi Agni din gura lui, vîntul din răsuflarea lui; din buricul lui atmosfera, din cap cerul, din picioare pămîntul, din urechi piscurile, aşa au făcut ei (zeii[1]) lumile". L-au ars pe Puruşa ca ofrandă. Cîntul este înţesat cu desfigurarea unor motive primitiv mitice şi speculativ mistice, în vs. 11, întîlnim forma interogativă, cunoscută de noi: „Cînd l-au împărţit pe Puruşa, în cîte bucăţi l-au împărţit? Ce era gura lui, ce braţele lui, ce au devenit pulpele lui, picioarele lui?"
Tot aşa întreabă Gangleri în *Snorra Edda:* „Ce a fost începutul? Cum a început? Ce a fost mai înainte?" într-o pestriţă îngrămădire de motive, urmează apoi descrierea genezei lumii: mai întîi, ia naştere, din ciocnirea unui curent de aer fierbinte cu un strat de gheaţă, uriaşul originar Ymir. Zeii îl ucid şi fac din carnea lui pămîntul, din sîngele lui marea şi lacurile, din oasele lui munţii, din părul lui copacii, din ţeasta lui cerul etc. Snorri citează amănuntele din diferite poeme.
Toate acestea au în foarte mică măsură trăsăturile unei consemnări ultraoriginare, străvechi, a unui mit viu. Este, cel puţin îh exemplul eddic, material tradiţional, care a decăzut aproape în întregime din domeniul cultului în cel al literaturii si care e conservat de un spirit tîrziu ca o cultură respectabilă pentru generaţiile viitoare. Am arătat mai sus că tratatul în care se întîlnesc toate acestea, *Gylfaginning,* în întreaga lui alcătuire, în tonul si în tendinţa lui, poartă trăsăturile unui joc, nu cu mult mai serios, cu motive vechi. Rămîne însă în picioare întrebarea dacă sfera în care au apărut aceste închipuiri nu a fost caracterizată dintru început de o anumită calitate ludică. Cu alte cuvinte (ca să repetăm ceea ce am spus mai sus despre

mit în general): putem pune la îndoială că fie indienii, fie germanii vechi, au crezut vreodată într-adevăr,

[1] Mitul cosmogonic este nevoit întotdeauna să strecoare un *primum agens* înainte de orice existenţă.

cu convingere conştientă, într-o asemenea întîmplare, cum este facerea lumii din părţile unui trup omenesc, în orice caz, o astfel de credinţă rămîne cu neputinţă de dovedit. Putem merge şi mai departe: rămîne neprobabilă. Sîntem de obicei înclinaţi să considerăm personificarea unor abstracţii ca un produs tîrziu al unei invenţii savante: ca alegorie, un mijloc stilistic, tocit în toate timpurile în arta plastică şi în literatură. Şi, într-adevăr, de îndată ce limbajul poetic figurat nu se mai mişcă la nivelul miticului autentic si originar şi nu mai face parte dintr-o acţiune sacră, conţinutul religios al personificărilor lui a devenit absolut problematic, ca să nu spunem iluzoriu. Personificarea este mînuită cu deplină conştientă ca mijloc poetic, fie chiar, încă, pentru a da forma unor noţiuni sacre. La prima vedere, această condamnare o suferă şi conceptele întîlnite chiar şi la Homer, ca Aţe, Orbirea, care se strecoară în inimile oamenilor, urmată de Litai, Implorările, urîte şi sucite, toate fiice ale lui Zeus. La fel de vagi si de aparent artificial concepute rămîn şi numeroasele personificări din Hesiod, care ne aduce în faţa ochilor, ca vlăstare ale urîcioasei Eris, o întreagă serie de abstracţiuni: Truda, Uitarea, Foamea, Durerea, Crima, Gîlceava, înşelăciunea, Gelozia. Doi dintre copiii pe care Styx, fiica lui Okeanos, i-a procreat cu titanul Pallas, numiţi Cratos si Bia, puterea şi violenţa, îşi au totdeauna reşedinţa acolo unde zăboveşte Zeus si îl urmează oriunde se duce el[2]. Toate acestea nu sînt oare decît alegorie, personaje născocite? Poate că nu. Există motive să admitem că această personificare a unor însuşiri face parte mai degrabă din unele funcţii străvechi ale configurării religioase, în care forţele si puterile de care omul se simţea înconjurat nu luaseră încă o înfăţişare antropomorfă. Mintea, încă înainte de a concepe figuri de zei antropomorfe, dă nume vagi lucrurilor care îl oprimă sau care îl înalţă, extrăgîndu-le în mod nemijlocit din misteriosul şi maiestuosul cu care îl asediază natura şi viaţa. Şi vede aceste lucruri ca pe nişte fiinţe, dar încă aproape deloc ca personaje[3].

[2] *Teog., 227* ş.urm., 338 ş.urm. 216

Dintr-o astfel de preocupare spirituală primordială par să fi ţîsnit si închipuirile, încă pe jumătate primitive, pe jumătate savante, cu care populează Empedocle infernul,

„Locul cel trist, în care Crima şi Ura si specii
De-alte Nenorociri rătăcesc în întunecime,
Pe cîmpia nefericirii (si unde adastă)
*Boli ce te seacă, putreziciuni şi revărsare."**
„Aici, [pe pămînt,] se aflau Pămînteana, Femeia
Clarvăzătoare, cu ochii de soare, şi Vrajba nefastă
Şi sîngeroasă, timida-Armonie, ca si Frumuseţea
Şi Urîţenia, Graba şi Trîndăvia [cea moale],
Fermecătoarea Sinceritate şi Obscuritatea
Cu ochii-i cei negri... "[s]

Romanii, cu remarcabila lor conştiinţă religioasă arhaică, păstraseră această funcţie primitivă a întruchipării directe a reprezentărilor, pe care noi le-am numi abstracţiuni, si le statorniciseră în mod tehnico-sacral în practica aşa-numitelor *indigitamenta,* adică obiceiul de a crea noi figuri de zei în urma anumitor cazuri de comoţie violentă a obştei, sau şi pentru a fixa griji sau emoţii veşnic prezente. Aşa, de pildă, romanii le cunoşteau pe Paî-lor si pe Pavor, Teama şi Frica, tot aşa pe Aius Locutius (zeul cuvîntului), după vocea care îi pusese în gardă împotriva galilor, pe Rediculus, care îl făcuse pe Hannibal să se^întoarcă din drum (zeu căruia, tocmai din această cauză, romanii i-au ridicat un templu cu ocazia celui

[3] Cf. Gilbert Murray, *Anthropology and the Classics* (Antropologia şi clasicii), ed. R. R. Marret, 1908, p. 75.
[4]176 fr. 121; Capelle, p. 242, *Filozofia greaca pînă la Platan (ed* [ur]v voi. I, partea a 2-a, p. 518 — *n.ed.).* ^ *lb.,* p. 242, fr. 122 *(ed. cit.,* voi. I, partea a 2-a, pp. 518-519
"•<rf.). Cf.: Diels, *Fragm. der Vorsokratiker* (Fragmente din preta edifn ' , [P'219'] [*Schwarzhaa*] *"ge* (germ.: cu părul negru), iar «"ţule ulterioare *schwarzaugige* (germ.: cu ochii negri).

de-al doilea război punic — *n.ed.),* pe Domiduca, proţ toarea căsătoriei. Vechiul Testament oferă exemple de pe sonificare a unor însuşiri abstracte în tetrada îndurar Adevăr, Dreptate şi Pace, care se întâlnesc unele cu altei' şi se sărută, din psalmul 85, si în înţelepciunea din *Libe Sapientiae* (Cartea înţelepciunii lui Solomon). La indienii haida din Columbia Britanică, se consemnează o zeiţă numită doamna Avuţie, un fel de zeiţă a norocului, care dăruieşte bogăţie[6].
In toate aceste *cazuri,* rămîne îndreptăţită întrebarea în ce măsură această funcţie a personificării izvorăşte dintr-o sau trece într-o stare de spirit care să poată fi numită cea a credinţei *bâzâie* pe convingere. Nu cumva toate aceste întruchipări sînt mai degrabă, de la un capăt la celălalt, un joc al minţii? Unele exemple din epoci mai recente ne

apropie de o asemenea concluzie. Sfîntul Fran-cisc din Assisi îşi venerează mireasa, Sărăcia, cu cea mai sfîntă ardoare, într-un extaz plin de cucernicie. Dacă punem întrebarea obiectivă: credea el oare într-o ființă spirituală, îngerească, numită Sărăcie, o ființă deci, care *era* într-adevăr ideea Sărăciei? — rămînem fără răspuns. Chiar prin faptul că am pus întrebarea în astfel de termeni logici obiectivi, am şi forțat conținutul afectiv al re-prezentării. Francisc credea în ea, si nu credea în ea. Biserica i-a autorizat cu greu, cel puțin nu în mod expres, o asemenea credință. Starea de spirit a reprezentării Sărăciei trebuia să continue să plutească între domeniul în-truchipării poetice şi cel al dogmei profesate, cu toate că gravita înspre acesta din urmă. Cea mai concludentă expresie a acestei activități spirituale rămîne următoarea: Francisc se juca, desigur, cu personajul numit Sărăcia. Căci întreaga viață a sfîntului din Assisi este plină de elemente şi personaje pur ludice, iar acestea alcătuiesc partea lui cea mai frumoasă. Tot aşa, cu un secol mai tîrziu, Heinrich Seuse, în închipuirile sale mistice lirice, se va juca şi el cu eterna înțelepciune, considerată ca iubită. Totuşi, limitele

[6] Mauss, *Essai sur le don,* p. 112. 218

înlăuntrul cărora se joacă sfinții si misticii depăşesc gândirii raționale, o sferă inaccesibilă reflecției legate de notiunile logice. Noțiunile „joc" şi „sfințenie" rămîn totdeauna in contact una cu alta. Acelaşi lucru se întîmpla *si* cu noțiunile „imaginație poetică" şi „credință". *Despre* valoarea intelectuală a personajelor alegorice cîtiva poeți, vizionari şi teologi medievali, am vorbit mai pe larg în studiul meu *Liber die Verkniipfung des Poetischen mit dem Theologischen bei Alanus de Insulis*[7]. După părerea mea, nu a fost cazul ca hotarul dintre personificarea poetică, alegorică, şi concepția teologică privitoare la ființele cereşti (sau infernale) să fie trasat prea precis. Unui teolog-poet ca Alanus din Lille i-am face o nedreptate dacă întregul tezaur de imagini din lucrările sale *Anticlaudianus* şi *De planctu Naturae* l-am calificat pur si simplu ca o *Spielerei*[8] literară — căci imaginația lui este cu mult prea întrețesută cu cea mai profundă gîndire filozofică şi teologică. Pe de altă parte, el rămîne absolut conştient de caracterul fantezist al acestor reprezentări. Nici măcar o Hildegard von Bingen nu are pretenția să dea imaginile virtuților din viziunile ei drept realități metafizice. Ba ea avertizează chiar împotriva unei astfel de reprezentări[9]. Chiar şi raportul dintre imaginile prezentate şi virtuți este cel de „a însemna", *designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare.* Totuşi, în viziune ele se mişcă întru totul ca nişte ființe vii. în fond, nici în viziunea înfățişată ca trăire mistică nu se formulează pretenția unei autenticități absolute[10]. Atît la Hildegard, cît şi la Alanus, imaginația poetizantă continuă să plutească între convingere şi fantezie, între joc şi seriozitate. In orice configurare, de la cea mai sacrala pana la cea

[7] Despre îmbinarea poeticului cu teologicul la Alanus de Insulis *(germ.) (n.t.) — Mededeelingen der Kon. Akad. v. Weten-schappen* (Comunicările Academiei Regale de Ştiințe), *afd. Letterk.* (secția Literară), 74, B, nr. 6,1932, pp. 82 ş.urm., în *Verz. Werken,* IV, pp. 64 ş.urm. *(n.a.).*
[8] *Spielerei* (pi.: *Spielereien):* joacă *(germ.) (n.t.).*
[9] *Loc. cit.,* p. 89. *Verz. Werken,* IV, p. 69.
[10] *Loc. cit.,* p. 90. *Verz. Werken,* IV, p. 70.

mai literară, de la *Puruşa* vedic pînă la încîntătoarele personaje din *The Rape of the* Lock", personificarea rămîn, o extrem de importantă formă de exprimare a mintii omeneşti şi în acelaşi timp o funcție ludică. în cultura modernă, tot aşa, personificarea nu a fost redusă cîtusi de puțin la o simplă activitate literară artificială, adoptată în mod arbitrar. Personificarea este o deprindere a mintii, pentru care nu am crescut deloc prea mari, în viata noastră cotidiană. Cine nu se surprinde oare în repetate rînduri că se adresează în gura mare şi cu toată seriozitatea, cu calificări pur omeneşti, unui obiect neînsuflețit de pildă unui îndărătnic buton de guler, făcîndu-i reproşuri, insultîndu-l pentru condamnabila lui împotrivire? Totuşi, procedînd astfel, nu-ti mărturiseşti credința în butonul de guler ca într-o ființă, sau măcar ca într-o idee. Ai dat numai, fără să vrei, în atitudinea ludică.

Dacă înclinarea permanent activă a minții de a vedea ca pe nişte persoane lucrurile cu care omul are de-a face în viața lui îşi are într-adevăr rădăcinile în atitudinea ludică, atunci se ridică o problemă importantă, pe care aici o atingem doar în treacăt. Atitudinea ludică trebuie să fi fost prezentă înainte să fi existat cultură omenească sau capacitate de vorbire şi de exprimare. Terenul pentru imaginația personificatoare a fost dat încă din cele mai vechi timpuri. Etnologia şi teologia ne-au făcut cunoscută, ca pe unul dintre cele mai importante elemente ale vieții religioase primitive sau arhaice, imaginarea ca animale a lumii zeilor si a spiritelor.

Această plăsmuire teriomorfă se află la baza a tot ceea ce se numeşte totemism: jumătățile de trib *sînt* cangur sau broască țestoasă. Ea se manifestă şi în reprezentarea răspîndită în toată lumea, a aşa-numitului *versipellis,* adică omul care ia vremelnic înfățişare de animal, ca de pildă vîrcolacul. Ea se manifestă în metamorfozele lui Zeus de dragul Europei, al Ledei etc. şi în sfîrşit în contaminarea formelor umane şi animale în panteonul egiptean. In toate aceste cazuri, avem de-a face cu o invaluire fantastica

[11] Răpirea cîrlionţului *(engl.) (n.t.).*

a omenescului în animalic. Nu poate încăpea, nici o clipă, îndoiala că pentru sălbatic o asemenea reprezentare animală sacră este absolut „serioasă". Deoarece, ca şi copilul, nu trasează o graniţă precisă între om şi Animal. Şi totuşi, cînd îşi pune pe faţă înfricoşătoarea mască de animal şi apare ca animal, el ştie în fond „mai bine" care este adevărul. Singura interpretare cu ajutorul căreia noi, cei care nu mai sîntem pe de-a-ntregul salbatici, ne putem închipui în oarecare măsură starea lui de spirit este aceea că pentru sălbatic sfera mintală a jocului, aşa cum o constatăm la copil, mai cuprinde încă întreaga lui fiinţă, de la emoţiile cele mai sfinte pînă la divertismentul copilăresc. Cît pe-aci să afirmăm că factorul teriomorf în cult, în mitologie şi în teologie poate fi înţeles cel mai bine pornind de la atitudinea ludică.
O problemă si mai profundă, pe care ne-o suscită consideraţiile privitoare la personificare şi la alegorie, este următoarea: filozofia şi psihologia din zilele noastre au abandonat oare cu totul mijlocul de expresie al alegoriei? Sau poate că în terminologia cu ajutorul căreia dau ele nume unor impulsuri psihologice, unor atitudini ale minţii, se strecoară tot străvechiul alegoric? Dar, de fapt, există oare pe lume un limbaj metaforic fără alegorie?
Elementele şi mijloacele poeziei pot fi de fapt înţelese cel mai bine ca funcţii ludice. De ce îşi potriveşte omul cuvîntul după măsură, cadenţă, şi ritm? Cine spune: „de dragul frumuseţii" sau „în urma unei emoţii" nu face decît să deplaseze problema într-o sferă şi mai inaccesibilă. Cine răspunde însă: „omul face poezie, pentru că trebuie să se joace în comun" a nimerit punctul esenţial. Cuvîntul metric ia naştere numai în jocul obştei; acolo îşi are el funcţia şi valoarea, pe care le pierde pe măsură ce jocul de societate îşi pierde caracterul cultural, sau solemn, sau festiv. Rima, paralelismul semantic, distihul, toate acestea nu au sens decît în eternele figuri ludice ale loviturii si contraloviturii, ale ascensiunii şi coborîrii, ale întrebării şi răspunsului, ale ghicitorii şi soluţiei. Ele sînt la originea lor inseparabil legate de principiile cântului, muzicii şi dansului, toate la un loc înţelese în funcţia omenească primordială a jocului. Tot ceea ce este recunosc treptat drept calitate conştientă în poezie — frumuste, sfinţenie, forţă magică — se mai află implicat la începui în calitatea primară „joc".
Dintre genurile majore pe care le deosebim în poezie după nemuritorul exemplu grecesc, cel liric rămîne cel mai mult inclus în sfera ludică originară. Lirica trebuie luată aici într-un sens foarte larg, nu numai pentru a desemna genul ca atare, ci si ca termen pentru o stare de spirit şi o manifestare poetică în general, orişiunde şi orisicum s-ar ivi, aşa încît tot ceea ce este extaz intră de fapt în cercul ei. Liricul se află cel mai departe de logic şi cel mai aproape de dans şi de muzical. Liricul este limbajul speculaţiei mistice, al oracolului, al magiei, în aceste forme resimte poetul cu cea mai mare forţă senzaţia unei inspiraţii care vine spre el din afară. Aici se află el cel mai aproape de înţelepciunea supremă, dar şi de absurd. Sacrificarea totală a sensului raţional este o caracteristică chiar şi a limbajului preoţilor şi al oracolelor la popoarele primitive, care uneori se transformă pur si simplu într-un limbaj fără sens. Emile Faguet menţionează undeva *le grain de sottise necessaire au lyrique moderne*[12]. Aceste cuvinte nu sînt însă adevărate numai cu privire la liricul din zilele noastre, ci definesc însăşi esenţa liricii, anume aceea de a se mişca în afara legăturilor raţiunii logice. O trăsătură fundamentală a imaginaţiei lirice este înclinarea spre exagerare absurdă. Poezia trebuie să fie exorbitantă, în imaginea îndrăzneaţă şi absurdă, fantezia enigmelor cosmogonice şi mistice ale *Rgvedei* se întîlneşte cu limbajul metaforic al lui Shakespeare, pe care toate tradiţiile clasicismului si ale alegoriei l-au proscris şi care păstrează totuşi impetuozitatea arhaicului *vates.*

[12] Grăuntele de stupiditate necesar liricului modern *<fr.) (n.t.).*

De altfel, năzuinţa de a face, cu ajutorul unei fantezii foloseşte cantităţi si calităţi incomensurabile, ca reprezentarea să devină cît mai uluitoare cu putinţă, nu opererează exclusiv ca funcţie poetică şi în formă lirică, deoarece această nevoie de uluitor este o funcţie tipic i dică. Este proprie copilului şi se regăseşte la psihopaţi[13], după cum le-a fost totdeauna scumpă mitologilor şi hagiografi"[01]" literari. Legenda indiană veche îl pune pe ascetul Cyavana să stea, în timp ce-şi practică *tapas,* ascuns în întregime într-un muşuroi de furnici, din care nu i se văd decît ochii, ca doi tăciuni. Visvămitra stă timp de o mie de ani pe vîrfurile picioarelor, în acest context al jocului cu dimensiuni sau cifre miraculoase îşi are locul în bună parte imaginaţia referitoare la uriaşi şi pitici, de la mit şi pînă la Guliver. Thor şi camarazii lui găsesc într-un dormitor foarte mare o mică încăpere secundară, în care înnoptează, în dimineaţa următoare, se constată că fusese degetul cel gros al mănuşii uriaşului Skrymir[14]. După părerea mea, năzuinţa de a produce un efect uluitor prin exagerarea sau încurcarea fără margini a dimensiunilor şi raporturilor nu trebuie considerată niciodată ca deplin serioasă, indiferent dacă o întîlnim în mituri care fac parte dintr-un sistem religios, ori în produse ale fanteziei pur literare sau autentic infantile, în toate aceste cazuri, avem de-a face cu aceeaşi pornire de a se juca a minţii. Credinţa omului arhaic în miturile pe care şi le creează mintea lui o judecăm încă, fără să vrem, prea mult după unităţile de măsură ale convingerii ştiinţifice, filozofice sau dogmatice moderne. Un element pe

[13] O fetiţă de trei ani îşi doreşte o maimuţă de lînă. „Cît de mare să fie?" „Pînă la cer." Un pacient îi spune psihiatrului:

„Doctore, am fost luat, deodată, într-o trăsură." Doctorul: „Desigur, n-a fost o trăsură obişnuită?" Pacientul: „O trăsură de aur." Doctorul: „Şi cum era trasă?" Pacientul: „Era trasă de patruzeci de milioane de cerbi de diamant." Comunicare verbală a doctorului J. Sch., în jurul anului 1900. Cu cifre şi calităţi asemănătoare lucrează şi legenda budistă.
[14] *Gylfaginning,* 45; cf. aducerea de jos a şarpelui Midgard, 48.

jumătate glumeţ este inseparabil de mitul autentic. Acolo ia totdeauna cuvîntul partea artei „aducătoare de tot felul de minunăţii" despre care vorbeşte Platon[15]. In nevoia de uluitor, de exorbitant, se află în bună parte baza explicaţiei născocirilor mitice.
Aşadar, dacă poezia, în sensul larg al cuvîntului originar, grecescul Ttovncnc., apare mereu înlăuntrul domeniului jocului, conştiinţa caracterului ei în esenţă ludic nu se păstrează peste tot. Epopeea îşi pierde asociaţia cu jocul de îndată ce nu mai este recitată într-o societate festivă ci serveşte pentru lectură. Nici lirica nu mai e concepută aproape deloc ca o funcţie ludică, de îndată ce legătura ei cu muzica a fost abandonată. Numai teatrul, datorită calităţii lui remanente de a fi acţiune, îşi mai păstrează strânsa corelaţie cu jocul. Chiar si limba oglindeşte această legătură solidă, şi anume latina si limbile care au băut din izvorul La ţiului. Acolo, spectacolul dramatic se numeşte *joc,* este *jucat.* Pare ciudat, cu toate că în lumina celor spuse mai sus[16] este de înţeles, că tocmai la greci, care au creat teatrul în înfăţişarea lui cea mai desăvîrşită, cuvîntul pentru „joc" nu se aplică şi reprezentaţiei teatrale sau spectacolului însuşi. Faptul că grecii nu au conceput un cuvînt atotcuprinzător pentru întregul domeniu al jocului a fost comentat mai sus. într-un anumit sens, faptul acesta trebuie interpretat în sensul că societatea elenă, în toate manifestările ei, este atît de profund pătrunsă de ludic, încît ludicul nu mai intra aproape deloc în conştiinţă ca un lucru excepţional.
Realitatea că atît tragedia, cît si comedia se trag din joc este în permanenţă vizibilă. Comedia atică a încolţit din exuberantul *komos* al sărbătorii dionisiace. Abia într-un stadiu mai tîrziu devine o practică literară conştientă. Şi chiar atunci, în vremea lui Aristofan, mai prezintă încă tot felul de urme ale trecutului său dionisiac sacral.

[15] tife novnoECOţi... TO OocunatonouKOV nâpiov *(ţes poieseos... to thaumatopoiikon moriori), Sofistul,* 268 d.
[16] Pp. 68 ş.urm.

In cortegiul corului, numit *parabasis,* acesta, ironic si batjocoritor, se adresează liber publicului, arătandu-si victimele cu degetul. Costumul falic al actorilor, deghizarea corului, îndeosebi cu măşti de animale, sînt trasaturi străvechi. In comediile sale *Viespile, Pasările, Broaştele* Aristofan omagiază o tradiţie sacră a imaginaţiei: forma animală. Comedia veche, cu critica ei publică si cu ironia ei muşcătoare, ţine pe de-a-ntregul de sfera cînturilor alternate injurioase şi provocatoare, dar nu mai puţin festive, despre care a fost vorba mai sus. O evoluţie care decurge perfect paralel cu comedia grecească a fost construită nu de mult pentru cultura germanică, ce-i drept ipotetic, dar cu un înalt grad de probabilitate şi în mod foarte convingător, de Robert Stumpfl, în lucrarea sa *Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalter-lichen Dramas.*
Tragedia, tot aşa, la origine, nu este o redare literară intenţionată a unui crîmpei de destin omenesc, ci un joc sacru, nu este literatură dramatică, ci religie jucată. Din actul unei teze mitice, se dezvoltă abia încetul cu încetul o reprezentare, înfăţişată dialogat şi în forma unei acţiuni mimetice, a unui şir de întîmplări, redarea unei povestiri. Nu vom da însă aici un studiu privitor la originea teatrului grec.
Atît tragedia, cît şi comedia se află însă, de la bun început, în sfera competiţiei, care, aşa cum am demonstrat mai sus, trebuie numită, în orice împrejurare, „joc". Concurîndu-se între ei îşi creează poeţii operele pentru competiţia dionisiacă. Ce-i drept, statul nu organizează această întrecere, dar o prilejuieşte. Se constată întotdeauna un puternic aflux de poeţi concurenţi de mîna a doua şi a treia. Se fac fără încetare comparaţii, critica e ascuţită la extrem, întregul public înţelege toate aluziile şi reacţionează la toate subtilităţile calitative si stilistice, participînd la încordarea competiţiei ca şi spectatorii unui meci de fotbal. Plin de încordare, publicul aşteaptă apariţia noului cor, pentru care cetăţenii alcătuitori au repetat un an întreg.
Conţinutul piesei înseşi, anume al comediei, este şi el de natură agonală, în piesă, se dă o luptă sau se atacă o persoană ori un punct de vedere. Aristofan îşi îndreaptă ironia împotriva lui Socrate, împotriva lui Euripide[17]. Starea de spirit a piesei este cea a extazului dionisiac, a beţiei festive, a entuziasmului ditirambic, în care actorul, plasat pentru spectatori în afara lumii obişnuite, datorită măştii purtate, se pomeneşte el însuşi transferat în personalitatea străină pe care n-o mai înfăţişează, ci pe care o reprezintă, o realizează. Şi îi tîrăşte şi pe spectatori după el în această ficţiune. Forţa cuvîntului meşteşugit, extravaganţa imaginaţiei şi a exprimării lui Eschil sînt întru totul în concordanţă cu caracterul sacru al jocului şi sînt izvorîte din el.
Pentru sfera spirituală în care se desfăşoară teatrul grecesc, deosebirea dintre seriozitate şi ne-seriozitate se exclude cu totul. La Eschil, trăirea celei mai formidabile seriozităţi se desăvîrşeşte în forma şi în calitatea unui joc. La Euripide, tonul şovăie între seriozitatea profundă şi frivolitatea jucăuşă. Adevăratul poet, spune Socrate în operele lui Platon, trebuie să fie în acelaşi timp tragic şi comic, întreaga viaţă omenească trebuie privită în acelaşi timp ca tragedie şi comedie[18].

----

[17] **Cf. Jaeger,** *Paideia,* pp. 463-474.
[18] *Banchetul,* 223 d; *Philebos,* 50 b.

IX. FORMELE LUDICE ALE FILOZOFIEI

In mijlocul cercului pe care încercăm să-l descriem cu noţiunea „joc" se află figura sofistului grec. Sofistul este continuatorul, uşor dereglat, al acelui personaj central al vietii culturale arhaice pe care l-am văzut rînd pe rînd ca profet, şaman, vizionar, taumaturg, poet, şi pe care am prefera să-l numim în continuare *vates.* Dorinţa de a da un spectacol şi cea de a doborî un concurent într-o luptă publică, cele două forţe motrice ale jocului social, se află, în funcţia sofistului, în mod vizibil, la suprafaţă. Să nu uităm că denumirea de sofist, la Eschil, este dată încă eroilor înţelepţi, ca Prometeu şi Palamede. Ambii înşiră toate artele pe care le-au născocit ca să le fie de folos oamenilor. Tocmai prin această fanfaronadă privitoare la meşteşugurile lor, ei se aseamănă cu sofistul de mai tîrziu, ca Hippias, multiştiutor, mnemotehnician, scamator, care se laudă că este un erou al autarhiei economice, căci tot ceea ce are asupra lui a fost făcut de mîna sa, că se pricepe la orice, că se oferă să vorbească despre toate subiectele posibile, căci le-a pregătit ca să le poată recita, că e gata să răspundă la toate întrebările ce i s-ar pune şi că n-a găsit încă niciodată pe nimeni să-l întreacă[1]. Acesta e încă pe de-a-ntregul stilul lui Yăjnavalkya, preotul dezlegător de ghicitori din Brahmana.
Epideixis, prezentare, expunere, spectacol, aşa se numeşte apariţia în public a sofistului. După cum am arătat, el are un repertoriu pentru reprezentaţiile sale.

[1] *Hippias Minor,* 368/369.

Ia onorariu pentru ele şi are chiar numere cu preţuri fixe ca, de pildă, cuvîntarea de cincizeci de drahme a lui Pro-dicos. Gorgias realiza onorarii atît de mari, încît a putut să închine zeului din Delfi o statuie de aur masiv care îl înfăţişa pe el însuşi. Sofistul itinerant, ca Protagoras înregistrează succese fabuloase. Sosirea în oraş a unui sofist cunoscut este un eveniment. Sofiştii sînt priviţi cu gura căscată, ca nişte făcători de minuni, şi sînt comparaţi cu atleţii, pe scurt: activitatea sofiştilor se desfăşoară pe de-a-ntregul în sfera sportului. Spectatorii aclamă şi rîd cînd văd o lovitură reuşită. Este joc pur, adversarii se prind unul pe altul într-o plasă a limbajului[2], se fac reciproc *knock-out*[3], se laudă că nu pun decît întrebări încuietoare, la care răspunsul este întotdeauna greşit.
Cînd Protagoras numeşte sofistica „o artă veche", Texvnv roxXavccv *(technen palaian)*,* el nimereşte cu această denumire în miezul problemei. Este vechiul joc al minţii, care în cultura arhaică, chiar şi în cele mai vechi perioade, lunecă în fiece clipă dinspre sacru înspre divertismentul pur, apoi atinge din nou înţelepciunea supremă pentru ca după aceea să devină iarăşi competiţie ludică. Werner Jaeger a spus că *die neuere Mode, Pythagoras als eine Art von Medizinmann hinzustellen*[5] nu merită să fie combătută[6]. El uită că vraciul, în raport atît cu filozofii, cît şi cu sofiştii, este şi rămîne totuşi, în fapt, din punct de vedere în esenţă istoric, fratele lor mai mare. Şi că toţi aceştia mai păstrează încă trăsături ale vechii lor înrudiri.
Sofiştii înşişi şi-au dat perfect de bine seama de caracterul ludic al activităţii lor. Gorgias a numit el însuşi lucrarea sa *Elogiul Elenei* un joc (euov Se nmYviov — *emon de paignion),* iar scrierea sa *Despre natură* a fost declarată

[2] *Euthydemos,* 303 a.
[3] TtXTiyetț *(plegeis),* ibid., 303 b. e.
[4] *Protagoras,* 316 d.
[5] Moda recentă, de a-l prezenta pe Pitagora ca pe un fel de vraci *(germ.) (n.t.).*
[6] *Paideia, p.* 221.

si ea un joc retoric[7]. Cine nu admite acest punct de vedere[8] să nu uite că în tot domeniul retoricii sofistice hotarul dintre joc şi seriozitate nu poate fi trasat cu precizie şi că, în fapt, calificarea de „joc" corespunde foarte kine naturii originare a lucrurilor. Cine numeşte imaginea dată de Platon cu privire la sofişti caricatură şi parodie[9] uită că toate trăsăturile ludice şi impure ale personajului cultural reprezentat de sofist sînt legate în mod inseparabil de natura sa arhaică. Sofistul face parte, de la natură, mai mult sau mai puţin, din lumea vagabonzilor. Căci este, In oarecare măsură, vîntură-lume şi parazit *par droit de naissance*[10].
In acelaşi timp însă, sofiştii sînt cei ce au creat mediul în care au prins formă ideile elenice privitoare la educaţie şi la civilizaţie. Căci înţelepciunea şi ştiinţa grecească nu s-au dezvoltat în şcoală (în sensul nostru). Ele nu au fost dobîndite ca un produs secundar al orientării spre profesiuni folositoare sau aducătoare de cîştig. Ele au fost pentru elen rodul timpului său liber, oxoXfj *(schole),* iar, pentru omul liber, orice timp pe care nu i-l solicita funcţia publică sau războiul ori serviciul de onoare era timp liber[11]. Cuvîntul „şcoală" are o preistorie ciudată. Şi tocmai în acest mediu, al timpului liber al omului liber, a fost la locul lui, din vremuri străvechi, sofistul, cel dintîi reprezentant al unei vieţi de cugetare şi de cercetare.
Dacă privim produsul tipic al sofismului, adică sofismul, dinspre latura tehnică, deci ca formă de manifestare, arunci acesta trădează numaidecît toate legăturile cu jocul primitiv, pe care le-am întîlnit la predecesorul lui,

arhaicul *vates.* Sofismul se învecinează îndeaproape cu

[7] *H.* Gomperz, *Sophisten und Rhetoren* (Sofişti şi retori), 1912, Pp. 17, 33.
[8] Ca, de pildă, Capelle, *Die Vorsokratiker,* p. 344. ' Ca, de pildă, Jaeger, *loc. cit.,* p. 398.
[10] Prin dreptul rezultat din naştere *(fr.) (n.t.).*
[11] Cf. R. W. Livingstone, *Creek Ideals and Modem Life* (Idealurile greceşti şi viaţa modernă), p. 64.

ghicitoarea. Este un meşteşug de luptă. Cuvîntul *problema* cuprinde două semnificaţii originare concrete: ceva pe care cineva îl are în faţă sau îl pune în faţa altcuiva pentru a se apăra — de pildă, un scut — şi ceva pe care cineva îl aruncă altcuiva, ca să-l prindă, să-l preia. In sens figurat, aceste două semnificaţii, pentru arta sofistului se confundă întru totul[12], întrebările si argumentările lui sînt tot atîtea *problemata,* în sensul cel mai propriu. Jocurile de inteligenţă, surprinderea cuiva cu ajutorul unor întrebări încuietoare ocupau un loc important în conversaţia grecească. Diferitele tipuri de întrebări încuietoare erau sistematizate sub tot felul de denumiri tehnice, ca *sorites apophaskon, outis, pseudomenos, antistrephon* etc. Un învăţăcel al lui Aristotel, pe nume Clearh, a scris o teorie a ghicitorii, şi anume a genului numit *grifos, o* problemă glumeaţă, dată ca răsplată sau ca pedeapsă. — Ce este la fel pretutindeni şi nicăieri? — Răspuns: timpul. — Ceea ce sînt, nu vezi. Sînt un om. Deci tu nu eşti om. La care Diogene se zice că ar fi răspuns: dacă vrei să fie adevărat, atunci începe cu mine[13]. Crisip a scris un întreg tratat despre anumite sofisme. Toate aceste *Fangschliisse*[H] se bazează pe condiţia ca domeniul valabilităţii logice să fie limitat în mod tacit la un spaţiu de joc, înlăuntrul căruia adversarul să rămînă tot timpul, fără să arunce măcar un „da, însă...", aşa cum a făcut Diogene, căci atunci s-ar strica jocul. Din punct de vedere stilistic, problemele propuse pot fi dezvoltate pînă la forme artistice, cu ritm, repetiţie, paralelism etc. între aceste *Spielereien,* importantele discursuri artistice ale sofistului si disputa filozofică socratică, tranziţiile sînt treptate. Sofismul se află foarte aproape de ghicitoarea obişnuită, concepută cu scop recreativ, dar, datorită acestui fapt, tot aşa, foarte aproape şi de ghicitoarea cosmogonică sacră. Euthydemos se joacă o dată cu un sofism gramatic şi logic copilăresc[15], iar altă dată întrebarea lui se

[12] Cf. *Sofistul,* 261 b.
[13] Prantl, *Gesch. der Logik,* I, p. 492.
[14] Concluzii-capcană *(germ.) (n.t.).*
[15] *Euthydemos,* 293 c.

află la marginea ghicitorii cosmice şi de cunoştinţe[16]. *Cele* mai profunde sentinţe ale filozofiei greceşti timpurii ca *de* pildă, concluzia eleaţilor: nu există pluralitate, nici mişcare, nici cuvinte — s-au născut în forma jocului *de* întrebări şi răspunsuri. O concluzie atît de abstractă ca imposibilitatea oricărei judecăţi generalizate devine conştientă în forma exterioară a întrebării în lanţ numită *sorites.* Cînd deşertăm o baniţă de grîu, zgomotul îl face primul bob? — Nu. — Atunci al doilea? etc.

Grecii înşişi şi-au dat seama tot timpul în ce mare măsură se mişcau, cu toate aceste lucruri, în sfera jocului. în *Euthydemos,* Socrate respinge întrebările sofistice încuietoare ca fiind joaca învăţăceilor. Din aceste lucruri, spune el, nu învăţăm nimic cu privire la esenţa lucrurilor înseşi, ci doar cum să ne batem joc de oameni cu ajutorul unor subtilităţi verbale; e totuna cu a pune cuiva o piedică sau a-i trage scaunul pe care vrea să se aşeze. — Cînd susţii că pe tînărul acesta vrei să-l duci cu preşul — se spune mai departe — te joci sau eşti serios?[17]

In *Sofistul* lui Platon, Theaitetos trebuie să-i admită străinului din Eleea că sofistul face parte din categoria saltimbancilor — textual: din a celor care se ocupă de jocuri, twv "rîjq 7tai5iâc, liexeCTOvrcov *(ton tes paidias metechonton)*[w]. Parmenide, strîns cu uşa să se pronunţe cu privire la existenţă, numeşte această sarcină „a juca un joc greu" — 7tpayuat£uo5ri TOu8uxv raxiijeiv *(pragmateiode paidian paizein)*[19] — şi trece apoi la cele mai profunde probleme fundamentale ale existenţei. Dar toate acestea se petrec într-adevăr în forma unui joc de întrebări şi răspunsuri. Unicul nu poate avea părţi, este nelimitat, deci amorf, nu este nicăieri, este imobil, atemporal, incognoscibil. Pe urmă, argumentaţia este inversată, apoi încă o dată, şi încă o dată[20]. Argumentul merge ca o suveică încolo si înapoi, iar înţelepciunea prinde formă în mişcarea unui joc nobil. Nu numai sofiştii îl joacă, ci şi Socrate şi însuşi Platon[21].

Potrivit lui Aristotel, Zenon din Eleea ar fi scris cel din-tîi dialoguri în această formă interogativă, proprie filozo-filor din Megara şi sofiştilor. Era o tehnică menită să-l prindă în capcană pe adversar. Platon l-ar fi urmat apoi, pentru dialogurile sale, îndeosebi pe scriitorul comic Sofron, iar Aristotel numeşte chiar dialogul o formă a *mimus-ului*[22]*, a* farsei, care este ea însăşi, la rîndul ei, o formă a comediei. De încorporarea în genul saltimban-cilor, jonglerilor, scamatorilor, de care se bucurau sofiştii, nu au fost cruţaţi nici chiar Socrate şi Platon[23]. Dacă toate acestea nu sînt de ajuns pentru a trăda elementul ludic al filozofiei, îl putem găsi chiar în dialogurile lui Platon. Dialogul este o formă artistică. Este o ficţiune. Oricît de înalt ar fi fost nivelul conversaţiei reale la greci, ea nu putea să corespundă niciodată pe de-a-ntregul formei literare a dialogului. Dialogul rămîne la Platon o formă artistică uşoară, ludică. Să luăm construcţia nuvelistică a lui *Parmenide,* începutul lui *Cratylos,* tonul facil şi vesel al amîndurora şi al atîtor alte dialoguri, într-adevăr, o anumită asemănare cu *mimus-ul,* cu cuvîn-tarea glumeaţă, nu se poate tăgădui, în *Sofistul,* diferitele principii fundamentale ale filozofilor mai vechi sînt atinse

într-o formă glumeaţă[24], în *Protagoras* mitul lui Epimeteu şi al lui Prometeu este povestit pe un ton în întregime umoristic[25]. Există cu privire la înfăţişarea şi numele acestor zei — zice Socrate în *Cratylos* — o explicaţie serioasă şi una caraghioasă, pentru că „si zeilor le place hazul" (9iA.o7taio|ioveq *yap* Kai oi Geoi — *filopaismones gar kai hoi theof).* Undeva, în acelaşi dialog, Platon îl pune să spună: „Dacă, în fapt, aş fi dat ascultare cursului de cincizeci de drahme al lui Prodicos [...], nimic nu s-ar

[21] V.: Prantl, I, p. 9.
[22] *Poetica,* 1447 b.
[23] Reich, *Der Mimus* (Mimul), p. 354.
[24] 242 cd; cf. *Cratylos,* 440.
[25] 406 c.

împotrivi ca tu să afli pe loc adevărul despre dreapta potrivire a numelor; numai că eu nu am audiat decît pe cel de o drahmă."[26] Din nou pe acelaşi ton, în jocul cu etimologiile, care era, fără îndoială, absurd şi satiric în mod intenţionat: „Dar ia seama la mijlocul pe care-l pun în joc cînd e vorba de tot felul de astfel de lucruri care mă pun în încurcătură."[27] în sfîrşit, chiar: „De multă vreme, mă minunez *eu* însumi de înţelepciunea mea si nu-mi vine să cred."[28] Ce să mai spunem cînd Protagoras încheie cu o răsturnare a punctelor de vedere, sau cînd se poate pune în discuţie dacă discursul funebru din *Menexenos* urmăreşte să fie serios sau nu.
Interlocutorii lui Platon îşi expun ei înşişi preocuparea lor filozofică drept o încântătoare pierdere de vreme. In opoziţie cu dorinţa tineretului de a disputa, vedem dorinţa celor vîrstnici de a fi onoraţi[29]. „Că acesta e adevărul vei afla-o dacă, lăsînd deoparte filozofia, te-ai apuca de lucruri mai importante. Filozofia este, Socrate, un lucru plăcut dacă te ţii de ea cu măsură în timpul tinereţii, însă dacă stărui dincolo de cît trebuie ajunge o nenorocire pentru oameni", zice Callides în *Gorgias*[30].
De aceea, ca pe un joc al tinereţii au văzut-o chiar şi cei care au pus, pentru lumea de mai tîrziu, temeliile indestructibile ale înţelepciunii şi filozofiei. Spre a evidenţia o dată pentru totdeauna eroarea de bază a sofiştilor, carenţa lor logică şi etică, Platon nu a dispreţuit ipostaza uşoară a dialogului liber. Căci, si pentru el, filozofia, cu toată profunzimea ei, a rămas un joc nobil. Şi dacă nu numai Platon, dar şi Aristotel au socotit că sofismele si jocurile de cuvinte ale sofiştilor merită să fie combătute cu atîta seriozitate, explicaţia este că nici pro-

[26] 384 b (în româneşte, de Simina Noica, în Platon, *Opere,* Editura Ştiinţifica şi Enciclopedică, Bucureşti, 1978, voi. 3, p. 251).
[27] 409 d.
[28] 428 d.
[29] *Parmenides,* 128 *e.*
[30] *Gorgias,* 484 c (în româneşte, de Alexandru Cizek, în Platon, *°Pere, op. cit.,* voi. l, pp. 34l-342). Cf. *Menexenos* (Bude, p. 52).

pria lor gîndire filozofică nu se desprinsese încă din sfera jocului. Dar s-a desprins ea oare vreodată?
Succesiunea stadiilor filozofiei poate fi văzută, în linii mari, astfel, în vremea străveche, filozofia porneşte de la un joc enigmistic sacru şi de la o dispută sacră, care totuşi îndeplinesc în acelaşi timp şi funcţia de divertisment festiv. Pe latura sacră, izvorăsc de aici profunda teozofie şi filozofie a Upanisadelor şi a gînditorilor presocratici, iar pe latura ludică activitatea sofiştilor. Cele două sfere nu sînt complet distincte. Platon duce filozofia, ca pe cea mai nobilă năzuinţă spre adevăr, pînă la culmi pe care numai el le putea atinge, dar tot în aceeaşi formă uşoară, care era elementul ei. în acelaşi timp însă, ea se continuă si în forma ei inferioară, ca sofism, joc de inteligenţă, sofistică şi retorică. Dar în lumea elenică factorul agonal era atît de puternic, încît retorica şi-a putut face loc în dauna filozofiei mai pure şi a pus-o pe aceasta în umbră, în calitate de cultură a grupurilor mai largi, ba chiar a ameninţat s-o înăbuşe. Gorgias, care a întors înţelepciunii aprofundate spatele, pentru a exalta forţa cuvîntului sclipitor şi a abuza de ea, a rămas tipul acestei degenerări a civilizaţiei, întrecerea împinsă la culme după scolasticizarea activităţii filozofice a mers mînă în mînă cu aceasta din urmă. Nu a fost singura dată când o epocă aflată în căutarea sensului lucrurilor a fost urmată de una care s-a mulţumit cu cuvîntul şi cu formula.
Conţinutul ludic al acestor fenomene nu poate fi circumscris cu linii precise. Hotarul dintre copilăreasca *Spielerei* şi falsa raţiune, care uneori trece pe lîngă cel mai profund adevăr abia atingîndu-l, cu greu poate fi trasat cu precizie. Faimosul tratat al lui Gorgias, *Despre inexistenţă,* care neagă complet orice cunoştinţă serioasă în favoarea unui nihilism radical, poate fi numit la fel de bine „joc", ca şi declamaţia despre Elena, căreia el însuşi i-a dat acest nume. Absenţa unor limite clar conştiente între joc şi înţelepciune reiese şi din faptul că sofismele absurde, clădite pe o capcană gramaticală, stoicii le tratau dintr-o singură suflare, cu raţionamentele serioase ale şcolii din Megara[31].
Disputa şi declamaţia erau la mare cinste. Aceasta din urmă era şi ea totdeauna un obiect de întrecere publică. Vorbirea era spectacol, paradă, etalare verbală. Lupta cu ajutorul cuvîntului era pentru elen forma literară nimerită pentru a reda şi a judeca o chestiune critică. Astfel, Tucidide pune pe tapet problema „război sau pace" în cuvîntările cu privire la Archidamos şi la Steneladas, precum şi alte probleme în cele cu privire la Nikias şi la Alcibiade, la Cleon şi la Diodotos. Astfel, tratează conflictul între putere şi drept în disputa, formulată întru totul

ca joc sofistic de întrebări şi răspunsuri, despre violarea neutralităţii insulei Melos. Aristofan parodiază în *Norii* plăcerea resimţită în urma disputelor de paradă, în duelul retoric dintre *logos-ul* drept şi cel nedrept.
Semnificaţia antilogiei, sau raţiunii duble, agreată de sofişti, nu rezidă, de altfel, numai în valoarea ludică a acestei forme. Ea urmăreşte să exprime în mod pregnant eterna ambiguitate a judecăţii umane: cutare lucru se poate spune aşa, dar şi altminteri. Ceea ce arta de a obţine prin cuvinte păstrează în formă pură la un anumit nivel este caracterul ludic al cuvîntării. Cuvîntul sofistului devine fals abia atunci cînd, cu arta lui verbală si notională, urmăreşte un scop serios imoral, ca de pildă Callicles, care îşi recită cunoscuta *Herrenmoral*[32]. într-un anumit sens, însăşi intenţia agonală în sine este falsă, în măsura în care îşi dă frîu liber în dauna simţului adevărului. Pentru tot ceea ce se numeşte sofist sau retor, linia de conduită şi ţelul nu sînt năzuinţa spre adevăr, ci dorinţa personală individuală de a avea dreptate. Atitudinea arhaică a competiţiei este cea care îi însufleţeşte. Dacă într-adevăr, aşa cum susţin unii[33], Nietzsche trebuie

[31] Prantl, *loc. cit.,* p. 494.
[32] Morala elitelor *(germ.) (n. t.) — Gorgias,* 483 a-484 d («.«.).
[33] V. H. L. Mieville, *Nietzsche et la Volante de puissance* (Nietzsche Şi voinţa de putere), Lausarvne, 1934; Charles Andler, *Nietzsche, sa vie et sa pensee* (Nietzsche, viaţa şi gîndirea lui), voi. I, p. 141, vol. III, p. 162.

considerat că reia punctul de vedere agnostic al filozofiei, el a dus prin aceasta filozofia înapoi în străvechea ei sferă a obîrşiei în cultura primitivă.
Nu vrem să abordăm aici problema profundă în ce măsură mijloacele raţiunii noastre poartă în fond caracterul unor reguli de joc, adică în ce măsură sînt valabile numai înlăuntrul unui anumit cadru spiritual, în care le acceptăm ca obligatorii, în logică în general, şi în silogism în particular, nu este oare totdeauna în joc o convenţie tacită, că trebuie să ţinem seamă de valabilitatea termenilor şi a noţiunilor ca de piesele şi cîmpurile de pe o tablă de şah? Acest lucru lămurească-l alţii. Aici, vrem numai să mai trecem în revistă, în mod fugar, calităţile ludice de fapt din activitatea de susţinere a disputelor şi din cea a declamaţiei în perioadele mai tîrzii decît epoca civilizaţiei greceşti. Prea multe amănunte nu se cer, avînd în vedere că fenomenul se produce mereu în forme pronunţat identice, precum şi datorită faptului că în evoluţia sa în civilizaţia occidentală rămîne dependent în cea mai mare măsură posibilă de exemplul grecesc.
Quintilian a transcris doctrina retoricii şi a declamaţiei cu litere latine, în epoca romană imperială, susţinerea de dispute şi parada verbală nu-şi aveau locul numai în şcoală. Retorul Dio Chrysostomos ne povesteşte despre filozofii de stradă, care, ca un fel de sofişti declasaţi, suceau capul sclavilor şi marinarilor, cu un talmeş-balmeş de baliverne, vorbe de clacă şi vulgarităţi iscusite. Evident, strecurau şi propagandă subversivă, ca dovadă decretul prin care Vespasian i-a izgonit din Roma pe toţi filozofii. Minţile serioase erau nevoite să avertizeze fără încetare împotriva supraevaluării tendinţei sofismului, ale cărui exemple vii continuau să aibă curs. Augustin vorbeşte despre acea dăunătoare combativitate şi despre acea dorinţă copilăroasă de a-ţi prinde în capcană adversarul[34]. Butade de categoria „ai coarne, căci doar n-ai pierdut coarne, deci le mai ai"[35] sînt la mare preţ în întreaga

[34] *De doctrina christiana* (Despre învăţătura creştină), II, 31.
[35] De fapt, traducînd din latină, poanta se pierde, deoarece în *comua non perdidisti* se subînţelege „coarnele tale".

literatură scolastică. Evident, nu era uşor de sesizat în mod clar greşeala logică datorită căreia deveneau simple glume.
Trecerea vizigoţilor de la arianism la credinţa catolică a avut drept preludiu un turnir teologic formal între înaltele feţe bisericeşti ale celor două părţi în conflict, la Toledo, în anul 589. Un exemplu foarte izbitor al caracterului sportiv al filozofiei în Evul Mediu timpuriu ni-l oferă povestirea privitoare la Gerbert, viitorul papă Silvestru al II-lea, si adversarul său Ortrik din Magdeburg, la curtea împăratului Otto al II-lea, la Ravenna, în anul 980[36]. Prelatul scolastician Ortrik, pizmuind faima lui Gerbert, a trimis pe cineva la Reims, ca să iscodească în ascuns felul acestuia de a preda, cu scopul de a-l prinde cu vreo părere greşită. Spionul îl înţelege greşit pe Gerbert şi raportează la curte ceea ce crede el că a auzit, în anul următor, împăratul reuşeşte să-i aducă pe ambii învăţaţi la Ravenna şi îi pune să discute în contradictoriu în prezenţa unui auditoriu ales, pînă se lasă seara şi ascultătorii obosesc. Punctul principal este următorul: Ortrik îi reproşează adversarului său că a numit matematica o subdiviziune a fizicii[37], în realitate, Gerbert spusese că matematica este egală si paralelă cu fizica.
Ar merita osteneala să se cerceteze dacă în aşa-numita Renaştere carolingiană activitatea plină de morgă alcătuită din erudiţie, poezie şi evlavie, în cadrul căreia participanţii se împopoţonau cu nume clasice si biblice (Alcuin se numeşte Horaţiu, Angilbert se numeşte Homer, Carol însuşi se numeşte David), calitatea ludică nu este de fapt esenţialul. Cultura curtenească este prin ea însăşi deosebit de susceptibilă pentru forma ludică. Cercul este de la sine mic şi închis. Chiar si respectul faţă de maiestate impune păstrarea a tot

felul de reguli şi de ficţiuni, în *Academia Palatina* a lui Carol, care are în faţa

[36] Richter, *Hist.,* II, IV, III, c. 55-65.
[37] Ambii termeni trebuie înţeleşi cu semnificaţia lor medievală.

ochilor, ca ideal indiscutabil, o *Athenae novae,* starea de spirit, în ciuda intenţiilor cucernice, era cea a unui divertisment nobil. Se practica întrecerea în realizări poetice şi în ironie reciprocă. Năzuinţa spre eleganţa clasică nu exclude aici o trăsătură primitivă. „Ce este scrierea?" întreabă tînărul Pepin, fiul lui Carol, iar Alcuin răspunde: „Păstrătoarea ştiinţei. — Ce este cuvîntul? — Trădarea gîndului. — Cine a procreat cuvîntul? — Limba din gură. — Ce este limba? — Un bici al aerului. — Ce este aerul? — Păstrătorul vieţii. — Ce este viaţa? — Bucuria celor fericiţi, durerea celor nefericiţi, aşteptarea morţii. — Ce este omul? — Robul morţii, oaspetele unui loc, un călător care trece."
Sunetele acestea nu ne sînt necunoscute. Căci iată din nou jocul de întrebări şi răspunsuri, întrecerea enigmistică, răspunsul într-o *kenning,* pe scurt toate acele trăsături ale jocului înţelepciunii, pe care le-am semnalat mai sus la indienii vedici, la arabi, la scandinavi.
Cînd, spre sfîrşitul secolului al Xl-lea, marea năzuinţă către cunoaştere cu privire la existenţă şi la tot ceea ce există — năzuinţă care în scurt timp va produce ca unitate de măsură Universitatea şi ca rod Scolastica — se întinde în cele mai variate zone, transformîndu-se în mişcare spirituală vie, fenomenul are loc cu acea violenţă aproape febrilă care este de obicei caracteristică marilor înnoiri culturale. Momentul agonistic vine atunci cu o inevitabilă intensitate în prim-plan. Doborîrea adversarului cu ajutorul vorbirii devine un sport care în multe privinţe ajunge să se afle pe aceeaşi linie cu mînuirea armelor. Apariţia celei mai vechi forme, cea sîngeroasă, a turnirului, fie între grupuri care reprezintă diferite ţinuturi, fie între luptători individuali, care vagabondează pentru a găsi adversari, coincide în mod ciudat, din punct de vedere cronologic, cu racila de care se plînge Petrus Damiani: disputatorii itineranţi care caută (ca pe vremuri sofiştii greci) să strălucească şi să triumfe cu arta lor. în şcolile din secolul al XH-lea, era la mare cinste cea mai violentă întrecere, cu înjurături şi calomnii. Scriitorii bisericeşti ne schiţează o imagine fugară a activităţii şcolare, în care jocul bazat pe şicană şi pe subtilităţi e evident. Fiecare caută să-l însele pe celălalt prin mii de trucuri si viclenii, fiecare îi întinde celuilalt capcane făcute din cuvinte şi din calambururi. Fiecare îi imită pe marii maeştri şi se laudă că i-a văzut si i-a urmat[38]. Şi toţi cîştigă bani mulţi, iarăşi ca pe vremuri sofiştii greci. Roscelinus ne zugrăveşte, în pamfletul său înverşunat, un Abaelard care numără seara banii câştigaţi peste zi cu învăţăturile sale mincinoase, spre a fi cheltuiţi în tot felul de excese. Abaelard mărturiseşte el însuşi că s-a apucat de studii ca să cîştige bani şi că, într-adevăr, cîstigă mulţi, în cursul unei întreceri, provocat de camarazii săi, se apucă să explice Sfînta Scriptură, după ce pînă atunci nu se ocupase decît de fizică, adică de filozofie[39]. Anterior, preferase armele dialecticii celor ale războiului şi vagabondase prin toate ţinuturile în care înflorea arta retoricii, pînă ce „şi-a stabilit tabăra pe colina Sfînta Genoveva", pentru a-i „asedia" pe concurenţii care ţineau ocupat scaunul Parisului». Toate aceste trăsături ale amestecului de retorică, război şi joc se regăsesc în competiţiile scolastice ale teologilor musulmani[41].
In întreaga evoluţie a Scolasticii şi a Universităţii, elementul agonal este cum nu se poate mai evident. Voga îndelungată a problemei aşa-numitelor *universalia* ca temă centrală a discuţiei filozofice, care a dus la scindarea în realişti şi nominalişti, corespunde fără îndoială cu nevoia primară de a forma partide cu privire la un punct disputat, nevoie legată inseparabil de orice dezvoltare culturală, întreaga activitate a Universităţii medievale a îm-

[38] Hugo de Saint-Victor, *Didascalia, Migne,* 1.176, 773 d, 803, De *vanitate mundi, ib.,* 709; Joh. de Salisbury, *Metalogicus,* I, c. 3, *Policraticus,* V, c. 15.
[39] Abaelard, *Opera,* I, pp. 7, 9, 19, II, p. 3.
[40] *Loc. cit.,* I, p. 4.
[41] Comunicare făcută de regretatul profesor C. Snouck Hurgronje.

brăcat forme ludice. Susţinerea de nesfîrşite dispute care constituiau relaţiile orale de tip erudit, ceremonialul care înflorea în mod atît de luxuriant la Universitate, gruparea în *nationes,* scindarea în orientări de tot felul, toate aceste fenomene se află mai mult sau mai puţin în sfera competiţiei şi a regulilor de joc. Erasm a mai simţit încă foarte limpede corelaţia aceasta, cînd, într-o scrisoare adresată îndărătnicului său adversar Noel Bedier, se plînge de îngustimea de spirit cu care se tratează în şcoli ceea ce au transmis predecesorii, şi de faptul că în cazul confruntării părerilor se iau ca bază numai principiile admise în şcoală. „După părerea mea, nu este absolut deloc necesar să se procedeze în şcoală ca la jocul de-a soldaţii, sau ca la jocul de cărţi sau ca la jocul cu zaruri. Căci acolo e aşa: dacă jucătorii nu sînt de acord cu privire la reguli, nu mai e joc. Dar în cazul argumentaţiei erudite nu se admite să se introducă nimic necunoscut sau îndrăzneţ, dacă cineva se încumetă să pună pe tapet ceva nou..."[42]
Ştiinţa, inclusiv filozofia, este de felul ei polemică, iar polemicul nu poate fi separat de agonal, în epocile în care

apar lucruri noi de mare anvergură, factorul agonal apare de obicei intempestiv în prim-plan. Aşa s-a întîmplat, de pildă, atunci cînd, în secolul al XVII-lea, ştiinţele naturii, în strălucitoarea lor înflorire, cuceresc terenul, atacînd autoritatea atît a Antichităţii, cît si a religiei. Şi iarăşi se grupează toată lumea în tabere sau partide. Eşti carte-sian sau eşti împotriva sistemului, ţii cu *Ies Anciens**[3] sau cu *Ies Modernes***, eşti — chiar cu mult în afara cercurilor erudite — pentru sau împotriva lui Newton, pentru sau împotriva teoriei turtirii pămîntului, a vaccinului etc. Secolul al XVIII-lea, cu schimburile sale spirituale vii, care, datorită limitării mijloacelor, mai sînt încă ferite de

[42] Allen, *Opus epist. Erasmi* (Opera epistolară a lui Erasm), t. VI, nr. 1581/621 ş. urm., 15 iunie 1525.
[43] Cei vechi (/r.) *(n.t.).*
[44] Cei moderni *<fr.) (n.t).*

supraabundenţa haotică, trebuia să devină epoca prin excelenţă a disputelor literare. Ele au format, împreună cu muzica, peruca, raţionalismul frivol, cu graţia rococo-ului si cu farmecul saloanelor, un element component al acelui caracter ludic general, extrem de grăitor, pe care socot că nimeni nu-l va tăgădui secolului al XVIII-lea şi pentru care uneori îl invidiem.

X. FORMELE LUDICE ALE ARTEI

Am constatat că jocul este un element atît de inerent naturii poeziei, iar fiecare formă a poeticului ni s-a părut atît de strîns legată de structura jocului, încît în scurt timp am fost nevoiţi să considerăm această corelaţie intimă ca indisolubilă, termenii „joc" şi „poezie" fiind pe punctul de a-şi pierde autonomia semantică. Acelaşi lucru este valabil în si mai mare măsură în ce priveşte corelaţia dintre joc şi muzică. Am menţionat mai sus faptul că în unele limbi mînuirea instrumentelor muzicale se numeşte „a juca", şi anume, pe de o parte, în arabă, şi, pe de altă parte, în limbile germanice şi în unele limbi slave, precum şi în franceză. Faptul acesta poate fi considerat ca un semn distinctiv exterior al fondului psihologic profund care determină corelaţia dintre joc şi muzică, fiind foarte greu de presupus că această concordanţă dintre arabă şi limbile europene menţionate s-ar putea baza pe un împrumut.
Dar, oricît de firească ni s-ar părea corelaţia dintre muzică şi joc, nu ne vine deloc uşor să ne formăm o imagine clară a raţiunii acestei corelaţii. O încercare de a stabili termenii comuni ai celor două noţiuni ar putea fi de ajuns. Jocul, spuneam, se află în afara raţionalităţii vieţii practice, în afara sferei nevoii şi a utilităţii. Acelaşi lucru se întîmplă şi cu expresia muzicală şi cu formele muzicale. Jocul este valabil în afara normelor raţiunii, datoriei şi adevărului. Acelaşi lucru se întîmplă şi cu muzica. Valabilitatea formelor şi funcţiei muzicii este determinată de norme care nu sînt situate pe nici o latură a înţelegerii si a configurării vizibile sau pipăibile. Acestor norme nu îi *se* pot da decît nume specifice proprii, nume valabile atît pentru joc, cît şi pentru muzică, precum ritmul şi armonia. Ritmul şi armonia sînt, într-un sens absolut identic, factori ai jocului şi ai muzicii. Dar, în timp ce cuvîntul este în stare să transporte parţial poezia din sfera ludicului pur în cea a înţelegerii şi judecăţii, muzicalul pur continuă să plutească întru totul în sfera ludicului pur. Funcţia puternic liturgică si socială a cuvîntului poetic în culturile arhaice este legată cum nu se poate mai strîns de faptul că exprimarea cuvîntului în acea fază este încă inseparabilă de ceea ce numim astăzi .concert. Orice cult autentic este cîntat, dansat, jucat. Pentru noi, purtătorii unei culturi tîrzii, nimic nu este mai adecvat, ca să resimţim ideea de joc sacru, ca emoţia muzicală. Chiar şi fără o raportare la reprezentări religioase definite, în savurarea muzicii perceperea frumuseţii se contopeşte cu sacrul, iar în această contopire opoziţia joc-seriozitate se spulberă.
în contextul evocat aici, este important să evidenţiem că în gîndirea elenică noţiunile pe care noi le legăm de termenii „joc", „muncă" si „plăcere artistică" se juxtapun într-un mod cu totul diferit de cel care ne este nouă familiar. Se ştie că termenul „muzică", JIOXXJIKTI cuprinde în greceşte mult mai mult decît la noi, modernii. Nu numai că, împreună cu cîntul şi cu acompaniamentul instrumental, include şi dansul, dar se referă în general la toate artele si iscusinţele pe care le guvernează Apolo şi Muzele şi care se numesc arte muzicale, în opoziţie cu cele plastice şi mecanice, aflate în afara domeniului Muzelor. Tot ceea ce este muzică se leagă în modul cel mai strîns cu putinţă de cult, şi anume de serbările în cursul cărora îşi exercită de fapt funcţia. Corelaţia dintre cult, dans, muzică si joc nu este descrisă nicăieri, poate, atît de clar ca în *Legile* lui Platon. Zeii, se spune acolo[1], din milă faţă de omenirea născută pentru suferinţă, au înfiinţat, ca momente de uitare a grijilor, serbările de recunoştinţă, şi le-au dat oamenilor, ca tovarăşi de petrecere, pe Muze, precum şi pe Apolo, conducătorul Muzelor, şi pe Dionysos, pentru ca, datorită acestei comunităţi festive divine, ordinea lucrurilor să fie în permanentă restaurată printre oameni. Numaidecît după aceste cuvinte, urmează pasajul citat de obicei ca fiind explicaţia lui Platon cu privire la joc, pasaj în care se spune că toate făpturile tinere sînt neastîmpărate şi nu-şi pot ţine liniştite nici trupurile, nici

[1] *Legile,* II, 653.

glasurile, căci simt nevoia să facă mişcare şi zgomot, să sară, să ţopăie, să danseze de plăcere şi să scoată tot felul de sunete. Animelele însă, în toate acestea, nu cunosc deosebirea dintre ordine şi dezordine, care se numeşte ritm şi armonie. Zeii care ne-au fost dăruiţi ca tovarăşi de drum ne-au dăruit, la rîndul lor, deosebirea, însoţită de plăcere, numită ritm şi armonie. Prin urmare, aici ia naştere, cum nu se poate mai clar, o legătură nemijlocită între joc şi muzică. Această idee însă este frî-nată în mintea grecilor de faptul semantic asupra căruia am atras atenţia mai sus: în greceşte, de cuvîntul utilizat pentru a desemna jocul, roxiSidc *(paidia),* rămîne ataşată în prea mare măsură, din cauza obîrşiei sale etimologice, semnificaţia „joacă, fleac". *Paidia* cu greu poate servi pentru a indica forme de joc superioare, căci ideea de *copil* era legată de acest cuvînt, la greci, în mod prea indisolubil. In consecinţă, formele de joc superioare si-au găsit expresia în termeni limitaţi unilateral, ca *agon* (întrecere), *scholazein* (a-şi petrece timpul liber), *diagoge* (petrecere a timpului liber, distracţie). Din cauza aceasta, spiritului elin i-a scăpat recunoaşterea că toate aceste noţiuni sînt reunite în mod esenţial într-o noţiune generală, aşa cum este concepută ea în mod pur în latinescul *ludus* şi în limbile europene moderne. De aici rezultă osteneala pe care au fost nevoiţi să si-o dea Platon şi Aristotel ca să stabilească dacă si în ce măsură muzica este ceva mai mult decît joc.
La Platon, pasajul respectiv sună mai departe astfel[2]:

[2] *Legile,* II, 667 e.

Ceva care nu conţine nici utilitate, nici adevăr, nici vreo valoare ca parabolă, şi nici măcar nocivitate, poate fi judecat cel mai bine după cantitatea de încîntare, x«piţ *(charis),* pe care o conţine şi după plăcerea pe care o dăruieşte. O astfel de plăcere, care nu conţine nici un rău si nici un folos vrednic de a fi numit, este joc, *paidia.* Luaţi seama: aici este vorba încă tot de exprimarea muzicală, în muzică, trebuie să căutăm însă lucruri superioare acestei plăceri, şi astfel Platon merge acum mai departe, apoi vine numaidecît mai aproape. Aristotel spune[3] că felul muzicii nu este lesne de determinat, si nici utilitatea care rezidă în cunoaşterea ei. Nu cumva de dragul jocului, *paidia* (aici, am putea traduce şi „divertisment"), şi al relaxării rîvnim muzica, la fel cum rîvnim somnul şi băutura, care de asemenea nu sînt în sine importante sau serioase (OTKXU&XÎCC — *spudaia),* ci doar plăcute si alungă-toare de griji? Aşa folosesc unii muzica, iar la triada „somn, băutură, muzică" mai adaugă si dansul. Sau să spunem oare că muzica duce la virtute, în măsura în care, aşa cum gimnastica înviorează trupul, muzica, şi ea, cultivă un anumit *ethos,* obişnuindu-ne să gustăm în mod just virtutea? Sau contribuie — şi aceasta este, după părerea lui Aristotel, o a treia poziţie — la relaxarea spirituală (8uxYWYT| — *diagoge)* şi la cunoaştere ((ppâvticni; — *fronesis)!*
în contextul care contează aici, acest *diagoge* este un cuvînt important. El înseamnă textual „irosire" a timpului, totuşi o redare a lui prin „irosirea timpului" nu poate fi admisibilă decît dacă ne transpunem în concepţia lui Aristotel cu privire la antinomia dintre muncă şi timpul liber, în prezent, zice Aristotel[4], cei mai mulţi practică muzica de plăcere, dar cei vechi o clasificaseră în categoria educaţiei *(paideia),* pentru că însăşi natura cere ca nu numai să putem munci bine, dar să şi putem fi neocu-pati la fel de bine[5]. Pentru că ne-munca este principiul

> *Politica,* VIII, 4, = 1339 a.
[4] 1337 b 28.
[5] 0xoA«£ew 8woo9ca icocXcoţ *(scholazein dynasthai kalss).*

general. Ne-munca este de preferat muncii şi este ţelul (leXoc, — *t* e/os) ei. Această răsturnare a raportului care ne este familiar se poate înţelege la rîndul ei în lumina renunţării la munca salariată, renunţare care era o caracteristică a elenului liber şi care îl punea în situaţia de a putea năzui spre ţelul (TeXoc,) vieţii sale, practicînd o ocupaţie nobilă si educativă. Problema este aşadar: cum să ne cheltuim timpul liber (oxoXf| — *schele).* Nu ju-cînd[u-ne], pentru că atunci ţelul vieţii noastre ar fi jocul (respectiv: joaca), ceea ce este imposibil (avînd în vedere că, pentru Aristotel, *paidia* înseamnă numai joacă, divertisment). Jocurile servesc numai pentru relaxarea de muncă, deci ca un fel de medicament, pentru că procură destindere si odihnă. Faptul de a fi neocupat pare să conţină însă în sine plăcere şi fericire si bucurie de viaţă. Dar această fericire, adică faptul de a nu mai tinde spre ceva ce nu ai, este TeXoc,, ţelul vieţii. Plăcerea însă nu este găsită de toţi în acelaşi lucru. Plăcerea este cea mai bună cînd omul care o resimte este cel mai bun, iar năzuinţa lui este cea mai nobilă. Este limpede aşadar că pentru cheltuirea timpului liber[6] trebuie să învăţăm si să ne însuşim ceva, şi anume acele lucruri pe care le învăţăm sau pe care le cultivăm în noi nu de nevoie, de dragul muncii, ci pentru ele însele. Şi de aceea strămoşii au socotit că muzica ţine de *paideia* (creştere, educaţie, cultură) ca fiind ceva care nu este necesar, nici folositor, ca de pildă cititul şi scrisul, şi care serveşte numai pentru cheltuirea timpului liber.
Iată dar o expunere în care liniile de demarcaţie dintre joc şi seriozitate, ca şi criteriile pentru aprecierea

amîndurora, măsurate cu unitățile noastre, sînt mult deplasate. Pe nesimțite, *diagoge* a dobîndit aici înțelesul de preocupare si plăcere intelectuală şi estetică, aşa cum le stau bine acestea omului liber. Copiii, se spune[7], nu sînt încă sensibili la *diagoge* deoarece acesta este un țel final,

[6] Jipoț *rr* ev tfj oxoXfj Suxycoyfiv *(pros ten en te scole diagogen).*
[7] 1339 a 29.

o desăvârşire, iar pentru cei încă nedesăvîrşiți, desăvîrsirea rămîne inaccesibilă. Savurarea muzicii se apropie de un astfel de țel final al acțiunii (teXoț)[8], pentru că ea nu este căutată de dragul vreunui bun viitor oarecare, ci pentru ea însăşi.
Prin urmare, această idee plasează muzica într-o sferă situată între jocul nobil si plăcerea artistică autonomă. Un asemenea punct de vedere e însă străbătut, la greci, de o altă convingere, care conferă muzicii o funcție tehnică, psihologică si morală foarte precisă. Ea contează ca artă mimetică sau imitativă, iar rezultatul acestei imitații e stîrnirea de simțăminte etice de tip pozitiv sau negativ[9]. Fiecare melodie, tonalitate sau mişcare de dans reprezintă ceva, înfățişează ceva, figurează ceva, şi, după cum lucrul reprezentat este bun sau rău, frumos sau urît, îi revine si muzicii înseşi calificarea de bună sau rea. în aceasta rezidă înalta ei valoare etică şi educativă. Audierea imitației trezeşte înseşi simțămintele imitate[10]. Melodiile olimpice stîrnesc entuziasm, alte ritmuri şi melodii sugerează mînie sau blîndete, curaj, prudență. In timp ce în percepțiile simțului tactil si ale celui gustativ nu este prezent nici un efect etic, iar în ale celui vizual numai unul redus, în melodie se află, în sine, expresia unui *ethos.* Fenomenul este încă şi mai puternic în ce priveşte modurile cu conținutul lor etic puternic, ca şi în ce priveşte ritmurile. Se ştie că grecii atribuiau fiecărui mod muzical un anumit efect: unul te făcea să fii trist, altul calm etc. Şi tot aşa si instrumentele: flautul este excitant etc. Cu ajutorul noțiunii de imitație defineşte Platon şi atitudinea artistului[11]. Imitatorul, |iijiT|Tnq *(mimetes),* spune el, aşadar artistul, fie creator, fie executant, nu ştie nici el însuşi dacă ceea ce redă este bun sau rău. Redarea, *(mimesis),* este pentru el un joc, si nu o muncă

[8] 1339 b 35.
[9] Platon, *Legile,* II, 668.
[10] Aristotel, *Politica,* VIII, 1340 a. " *Republica,* X, 602 b.

serioasă[12]. Acelaşi lucru se întîmplă şi cu poeții tragici. Nu sînt altceva, cu toții, decît imitatori: ni|rr|TiKoi *(mimetikoi).* Tendința acestei definiri, după toate aparențele plină de dispreț, a activității creatoare putem s-o neglijăm aici. Ceea ce ne interesează este faptul că Pla-ton a conceput-o ca pe o joacă.
Digresiunea despre prețuirea muzicii la greci a făcut, poate, să reiasă că intenția de a determina natura şi funcția muzicii pluteşte tot timpul la marginea noțiunii pure de „joc". Natura esențială a oricărei activități muzicale este o joacă. Acest fapt primar rămîne, practic, recunoscut pretutindeni, chiar acolo unde nu este exprimat în mod expres. Fie că muzica serveşte pentru divertisment şi bucurie, fie că vrea să exprime frumusețea superioară, fie că are o menire liturgică sacră, ea rămîne tot timpul joc. Tocmai în cult este ea adeseori legată intim de acea funcție prin excelență ludică, dansul. Diferențierea si descrierea calității muzicii, în perioadele de cultură mai vechi, sînt naive si incomplete. Extazul produs de muzica sacră este exprimat în comparații cu coruri de îngeri, prin tema sferelor cereşti etc. în afara funcției religioase, muzica e apoi prețuită în principal ca o nobilă petrecere a timpului şi ca o iscusință vrednică de admirație, sau ca pur divertisment vesel. O apreciere ca trăire artistică emoțională, personală, cel puțin exprimată în cuvinte, se strecoară printre celelalte aprecieri abia foarte tîrziu. Funcția recunoscută a muzicii a fost totdeauna cea a unui joc social nobil si înălțător, punctul lui culminant fiind găsit adeseori în exercitarea uluitoare a unei virtuozități excepționale, în ce priveşte executanții ei, muzica rămîne multă vreme cu totul subordonată. Aristotel îi numeşte pe muzicanții de profesie „oameni de jos". Cîntărețul din lăută a continuat să facă parte din categoria vagabonzilor, în secolul al XVII-lea încă, şi chiar mai tîrziu, fiecare suveran îşi avea orchestra proprie, cum îşi avea grajdurile proprii. Orchestra curții a continuat să aibă multă vreme un caracter domestic. Pe lîngă *la musique du roi*[13] a lui Ludovic al XlV-lea funcționa un compozitor permanent. *Leş 24 violons*" ai regelui mai erau încă pe jumătate actori. Muzicianul Bocan mai era încă în acelaşi timp şi maestru de dans. Haydn, în serviciul prințului Esterhăzy, mai purta livrea şi primea zilnic ordinele patronului său. Pe de o parte, priceperea publicului cultivat de odinioară ne apare ca foarte dezvoltată şi rafinată, dar pe de altă parte respectul lui pentru măreția muzicii şi pentru persoana executanților ei ne apare ca foarte redus. Sălile de concert contemporane, cu liniştea lor absolută, ca şi religioasă, si cu respectul lor magic față de dirijor, sînt de dată recentă, în gravurile care înfățişează concerte din secolul al XVIII-lea, îi vedem întotdeauna pe auditori prinşi în conversație mondenă. Se pare că în viața muzicală franceză, cu numai treizeci de ani în urmă[15], întreruperile cu privire la orchestră sau la dirijor nu erau neobişnuite. Muzica era şi a rămas în principal un divertisment, iar admirația, cel puțin admirația exprimată, se adresa mai ales virtuozității. Creația compozitorului nu conta încă absolut deloc ca sacră si inviolabilă. De cadențele libere s-a făcut uz într-un mod atît de lipsit de modestie, încît a fost nevoie să fie combătute. Frederic al II-lea al Prusiei a interzis cîntăreților să

modifice compoziția prin înfrumusețări proprii.
In nici o producție omenească, de la lupta dintre Apolo şi Marsias pînă azi, factorul competițional nu a fost atît de evident ca în muzică. Ca să dăm cîteva exemple din epoci mai recente decît cele în care a avut loc *aer Săngerkrieg*[16] şi în care au trăit *die Meistersinger*[17]*:* în anul 1709, cardinalul Ottoboni l-a pus pe Haendel să se ia

[12] EÎvoa raxiSuxv TIVCC KOU. oî> OTtoDSfiv TT)v u,lu.T|oiv *(einai pai-dian tina kai u spuden ten mimesm).*
[13] Muzica [orchestra] regelui *(fr.) (n.t.).*
[14] Cei 24 de violonişti *(fr.) (n.t.).*
[15] Din perspectiva anului 1938, cînd apare *Homo ludens,* e vorba de primul deceniu al secolului al XX-lea — *n.ed.*
[16] Războiul cîntăreților *(germ.) (n.t.).*
[17] Maeştrii cîntăreți *(germ.) (n.t.).*

la întrecere cu Scarlatti la clavecin şi la orgă. în 1717, August cel Puternic al Saxoniei şi Poloniei a vrut să organizeze o întrecere între Johann Sebastian Bach şi un anume J L. Marchand. Acesta din urmă însă nu s-a prezentat, în 1726, societatea londoneză era în fierbere din pricina competiției dintre cântărețele italiene Faustina şi Cuzzoni-s-a ajuns la bătăi, s-a fluierat, în nici un domeniu nu se formează atît de lesne partide. Secolul al XVIII-lea este plin de certuri între partidele muzicale: Bononcini contra Haendel, *opera buffa* contra *opera seria,* Gluck contra Piccini. Cearta între două partide muzicale ia cu uşurință caracterul de ostilitate, aşa cum s-a întîmplat, de pildă, cu antagonismul dintre admiratorii lui Wagner şi apărătorii lui Brahms.
Romantismul, în atît de multe privințe cel prin care a devenit conştientă aprecierea noastră estetică, a făcut să pătrundă în cercuri tot mai largi recunoaşterea înaltului conținut artistic al muzicii şi profunda ei valoare pentru viață. Prin aceasta, nu a fost scoasă din circulație nici una dintre vechile ei funcții. Chiar şi calitățile agonale ale vieții muzicale rămîn ceea ce au fost întotdeauna[18].
In timp ce cu tot ceea ce se referă la muzică ne mişcăm de fapt fără încetare înlăuntrul hotarelor Jocului, acest lucru se poate spune în şi mai mare măsură cu privire la arta inseparabilă de ea şi geamănă cu ea, Dansul. Despre Dans, fie că ne gîndim la dansurile sacre sau magice ale popoarelor primitive, la cele ale cultului grec, la cel al regelui David în fața Chivotului Legămîntului sau la dansul socotit ca divertisment festiv, indiferent la care popor sau în care epocă, se poate spune că este el însuşi Joc, în cel mai deplin înțeles al cuvîntului, ba chiar că reprezintă una dintre cele mai pure şi mai desăvîrşite forme de joc. Ce-i drept, calitatea ludică nu reiese în toate

[18] Am găsit în ziare un reportaj despre un concurs internațional, ținut pentru prima oară în 1937 la Paris şi dotat cu un premiu, instituit de răposatul senator Henry de Jouvenel, pentru cea nW bună execuție a nocturnei a şasea pentru pian a lui Gabriel Faure.

formele de dans în mod la fel de deplin. Ea este perceptibilă, mai limpede ca oriunde, pe de o parte în dansul colectiv si în dansul figurai, iar pe de altă parte în dansul solo, pe scurt: acolo unde dansul este prezentare, reprezentație, configurare sau chiar compoziție si mişcare ritmată, ca la menuet sau la cadril, înlocuirea dansului în cerc, a dansului colectiv şi a dansului figurai prin dansul executat de perechi, fie învîrtit, ca la vals si la polcă, fie cu deplasare liniară, ca în epoca mai recentă, trebuie oare considerată ca un fenomen de slăbire sau de sărăcire a culturii? Pentru a susține acest lucru, există destule motive la îndemîna celor care trec cu vederea istoria dansului, în toate manifestările lui superioare, de frumusețe si de stil, pe care le-a vădit de-a lungul secolelor, pînă la renaşterea modernă a dansului artistic. Cert este că tocmai caracterul ludic, atît de inerent dansului, se pierde aproape cu torul în formele lui actuale.
Corelația dintre dans si joc nu ridică probleme. Este atît de evidentă, atît de intimă şi atît de completă, încît o integrare amănunțită a noțiunii de dans în aceea de joc poate lipsi aici. Poziția dansului față de joc nu este cea de participant, ci aceea de parte componentă, de identitate esențială. Dansul este o formă deosebită si perfecționată a jocului ca atare.
Dacă din domeniul poeziei, muzicii si dansului ne îndreptăm spre cel al artelor plastice, constatăm că legăturile cu jocul sînt cu mult mai putin evidente. Deosebirea fundamentală care separă două domenii ale producției şi percepției estetice a fost bine înțeleasă de spiritul elen, cînd a făcut ca o serie de iscusințe si îndemînări să fie guvernate de Muze, în timp ce altora, şi anume celor pe care le cuprindem sub denumirea de arte plastice, le-a refuzat această cinste. Artelor plastice asociate cu lucrul manual nu li se atribuie Muze. în măsura în care era vorba să fie supuse unei guvernări divine, ele făceau parte dintre cele subordonate lui Hefaistos sau Atenei Ergane. Producătorii din domeniul artelor plastice nu se bucurau nici pe departe de atenția şi de prețuirea acordate poeților.
De altfel, hotarul acesta, al cinstirii si prețuirii acordate artistului, nu e trasat prea precis între domeniul Muzelor şi cel din afara lui, dovadă cinstirea socială redusă a muzicianului, despre care a fost vorba mai sus Profundei deosebiri dintre muzical şi plastic îi corespunde, în linii mari, absența aparentă a elementului

ludic în acest din urmă grup, faţă de categoricele calităţi ludice ale celui dintîi. Un motiv principal al acestei antinomii nu trebuie căutat prea departe. In artele muzicale, activarea estetică, în fapt, rezidă în execuţie. Chiar dacă opera de artă este dinainte confecţionată, învăţată sau notată, ea nu devine vie decît abia în execuţie, în audiţie, în reprezentaţie, în *producţia,* în sensul literal pe care acest cuvînt îl mai păstrează încă în limba engleză. Arta muzicală este acţiune si e gustată ca acţiune *în* execuţie de cîte ori aceasta se repetă. Prezenţa unor Muze ale astronomiei, poeziei epice şi istoriei printre cele nouă pare să infirme numita susţinere. Să nu uităm însă că diviziunea muncii printre Muze datează dintr-o epocă mai recentă si că cel puţin epopeea si istoria (treaba muzelor Caliope şi Clio) era la origine sarcina cunoscutului *vates,* care le recita în formă melodică şi strofică. De altfel, faptul că degustarea artistică poetică a recitării auzite s-a deplasat spre lectura personală tăcută a unei poezii nu suprimă în fond acest caracter de acţiune. Căci însăşi acea acţiune în care este trăită arta muzicală poate fi numită un joc.
Cu totul altfel stau lucrurile cu artele plastice. Chiar prin legarea lor de materie şi de limitarea posibilităţilor morfologice pe care le oferă materia, ele nu pot *juca* în mod atît de liber ca muzica şi poezia, care plutesc în spaţii eterice. Dansul se află aici într-un domeniu de hotar. El este în acelaşi timp muzical şi plastic; este muzical pentru că mişcarea si ritmul sînt elementele lui principale, întreaga lui activitate constă în mişcare ritmică. Totuşi, dansul este în acelaşi timp legat de materie. Trupul omenesc, cu varietatea lui de poziţii si de mişcări limitată, îl scoate din materie, iar frumuseţea lui este aceea a însuşi
trupului în mişcare. Dansul este plastic ca sculptura, dar numai pentru o clipă. El trăieşte îndeosebi din repetare, ca muzica, artă care îl acompaniază şi îl domină.
De asemenea, cu totul altfel decît la artele muzicale se petrec lucrurile cu efectul artelor plastice. Arhitectul, sculptorul, pictorul sau desenatorul, olarul şi în general artistul decorator îşi fixează impulsul estetic în materie printr-o muncă migăloasă şi îndelungată. Creaţia lui este remanentă, şi remanent vizibilă. Efectul artei sale nu depinde de o prezentare sau executare intenţionată, de alţii sau de el însuşi, ca în muzică. O dată confecţionată, creaţia lui îşi exercită, imobilă şi mută, efectul, atîta timp cît există oameni care îşi îndreaptă privirea spre ea. în lipsa unei acţiuni publice, în care opera de artă să devină vie si să fie gustată, se pare că în domeniul artelor plastice nu este de fapt nici un loc pentru un factor ludic. Artistul, oricît de obsedat ar fi de pornirea sa creatoare, lucrează ca un meseriaş, serios şi încordat, verificîndu-se şi corectîndu-se în permanenţă pe sine însuşi. Exaltarea sa, liberă şi impetuoasă în concepţie, trebuie, la prelucrare, să rămînă subordonată îndemînării mîinii dătătoare de formă. Astfel, dacă la confecţionarea operei de artă lipseşte pentru moment efectul ludic, la contemplarea si la gustarea ei acest element nu-si mai găseşte expresie defel. Nu există aici nici o acţiune vizibilă.
Dacă în domeniul artelor plastice factorul ludic este în contradicţie cu caracterul lor de muncă productivă, de lucru manual laborios, de industrie, această relaţie mai este accentuată şi de faptul că natura operei de artă este determinată în cea mai mare parte de destinaţia sa practică si că aceasta din urmă nu este determinată de motivul estetic. Sarcina creatorului este serioasă şi plină de răspundere: orice noţiune ludică îi este străină. El trebuie să creeze o clădire, adecvată pentru cult, pentru reuniuni sau ca locuinţă şi totodată vrednică de destinaţia ei, ori trebuie să creeze un vas, sau o haină, sau trebuie să modeleze o statuie, care să corespundă, ca simbol ori ca imitaţie, ideii pe care o redă.
Producţia de artă plastică are loc aşadar cu totul în afara sferei jocului, şi chiar si etalarea ei se petrece nurna' pe un plan secundar; în formă de rit, de manifestare fes tivă, de divertisment, de eveniment social. Dezvelirile de monumente, punerile de pietre de temelie, expoziţiile nt, fac parte din însuşi procesul artistic si sînt în general fenomene de dată foarte recentă. Operele de artă muzicale trăiesc un anumit răstimp într-o atmosferă de încîntare comună, cele plastice nu.
In ciuda acestui contrast fundamental, factorul hidic poate fi semnalat totuşi şi în artele plastice în felurite puncte, în cultura arhaică, opera de artă de natură materială îşi are locul în cea mai mare parte în cult, indiferent dacă se referă la o clădire, o statuie, un obiect de îmbrăcăminte, o armă împodobită artistic. Opera de artă ţine aproape totdeauna de lumea sacrului, e încărcată cu potentele ei: forţă magică, semnificaţie sfîntă, identitate reprezentativă cu lucruri cosmice, valoare simbolică, pe scurt consacrare. Dar, aşa cum s-a demonstrat mai sus, consacrarea şi jocul se află atît de aproape între ele, încît ar fi de mirare ca totuşi calitatea ludică a cultului să nu radieze, într-un fel sau altul, asupra producţiei si preţuirii artelor plastice. Nu fără şovăire îndrăznesc să propun cunoscătorilor culturii elenice întrebarea dacă nu cumva este exprimată o anumită legătură semantică între cult, artă şi joc în cuvîntul grecesc aYctA.ua *(agalma),* care are, printre alte semnificaţii, şi pe aceea de „statuie" sau „idol". Cuvîntul este format dintr-o rădăcină verbală, acoperind o sferă semantică al cărei centru pare să fie „a jubila, a f i în culmea bucuriei", germanul *frohlocken,* pe lîngă „a se lăuda cu, a face paradă de, a sărbători, a împodobi, a străluci, a se bucura". Drept semnificaţie originară a cuvîntului *agalma* trece „podoabă, element decorativ, lucru preţios asupra căruia zăboveşti". 'AydAuaTa VUKTOC, *(agalmata nyktos)* „podoabele nopţii" este o denumire poetică a stelelor.

Trecînd prin semnificaţia „ofrandă", a început apoi să însemne si „statuie a zeului". Dacă elenul a preferat să exprime natura artei sacre printr-un cuvînt din sfera elevaţiei pline de beatititudine, nu se află el oare foarte aproape de acea stare de spirit a consacrării ludice, care ni s-a părut a fi atît de caracteristică pentru cultul arhaic? Nu vreau să trag concluzii mai categorice din această observaţie.
O corelaţie între arta plastică şi joc a fost admisă încă de mult sub forma unei teorii care încerca să explice producţia de forme artistice prin pornirea ludică înnăscută a omului[19], într-adevăr, o nevoie spontană, aproape instinctivă, de a împodobi, care poate fi numită, fără nici un inconvenient, funcţie ludică, nu trebuie căutată prea departe. O cunoaşte oricine a luat parte vreodată, cu un creion în mînă, la o reuniune plicticoasă. Dintr-un joc nonşalant, aproape inconştient, constînd din trasarea de linii si din umplerea de suprafeţe, iau naştere motive decorative fantastice, uneori în legătură cu forme bizare, umane sau animale. Făcînd abstracţie de problema: ce fel de resorturi inconştiente sau subconştiente găseşte de cuviinţă psihologia că trebuie să atribuie unei asemenea arte produse de plictiseală, funcţia respectivă poate fi numită fără îndoială „joc", un joc care ţine de unul dintre nivelurile inferioare ale categoriei „joc", de joaca unui copil în primul lui an de viaţă, avînd în vedere că structura superioară a jocului social organizat lipseşte aici cu totul. Ca temei al unei explicaţii a genezei motivelor decorative în artă, ca să nici nu mai vorbim despre configurarea plastică în general, această funcţie psihică pare totuşi oarecum insuficientă. Un joc fără rost al mîinii nu generează un stil. în plus, nevoia de configurare plastică merge mult mai departe decît simpla decorare a unei suprafeţe. Şi este triplă: decorare, construcţie, imitaţie. Ca să derivăm arta în mod global dintr-un *Spieltrieb,* ar trebui să aducem la acelaşi numitor arhitectura şi pictura. Picturile rupestre din era paleolitică sînt oare un produs al unui instinct ludic? Ar fi un salt temerar al minţii. Iar în ceea ce priveşte arhitectura, ipoteza nu poate sta în

[19] Schiller, *Uber die ästhetische Erziehung des Menschen. Vierzehnter Brief (*Despre educaţia estetică a omului. Scrisoarea a paisprezecea).

picioare, pentru că aici impulsul estetic nu este cîtuşi de puţin cel dominant, dovadă construcţiile albinelor şi cele ale castorilor. Cu toate că jocului, ca factor de cultură, îi atribuim si o astfel de semnificaţie primordială, aşa cum este conţinută în tendinţa cărţii de faţă, originile artei nu le putem considera explicate printr-o simplă trimitere la instinctul ludic congenital. Ce-i drept, la multe serii de produse din supraabundentul tezaur de forme al artelor plastice ne vine greu să nu ne gîndim la un joc al fanteziei, la faptul că este vorba de un act de creaţie, jucăuş si săvîrşit în joacă, al minţii şi al mîinii. Bizareria violentă a măştilor de dans ale popoarelor sălbatice, încîkeala figurilor de pe stîlpii totemici, împletirea magică a motivelor decorative, torsionarea caricaturală a figurilor umane şi animale, toate acestea trezesc în mod irezistibil asociaţia cu sfera jocului.
Dar, în timp ce în general în domeniul artelor plastice factorul ludic vine, *în* însuşi procesul creaţiei artistice, mai puţin în prim-plan decît în domeniul artelor muzicale, de îndată ce, de la modul de producţie în sine, ne îndreptăm privirea spre modul în care artele plastice sînt considerate în mediul social, imaginea se schimbă, înde-mînarea artistică plastică pare să fie, în mare măsură, la fel ca şi aproape toate celelalte performanţe ale capacităţilor omului, un obiect de întrecere. Impulsul agonal, care, după cum am constatat mai sus, acţionează puternic în atîtea si atîtea domenii ale culturii, îşi găseşte o bogată împlinire şi în cel al artei. Nevoia oamenilor de a-şi impune reciproc, prin provocare sau prin rămăşag, îndeplinirea unei sarcini dificile, ba chiar irealizabile, bazate pe iscusinţă, îşi are sediul în straturile originare cele mai profunde ale culturii. Nu este altceva decît echivalentul tuturor încercărilor agonale pe care le-am întîl-nit anterior în domeniul înţelepciunii, poeziei sau curajului. Şi atunci: putem oare să spunem pur şi simplu că ceea ce înseamnă enigma cu caracter sacru pentru dezvoltarea filozofiei, sau întrecerea poetică si muzicală pentru cea a poeziei, este reprezentat, la apariţia talentului plastic, prin proba de iscusinţă? Cu alte cuvinte: artele plastice s-au dezvoltat oare, şi ele, în şi prin întrecere? în legătură cu această întrebare, este cazul să ţinem seama de următoarele: în primul rînd, de faptul că nu *se* poate trasa un hotar precis între a se lua la întrecere şi a făuri ceva sau a realiza ceva. Proba de putere şi de îndemînare, ca de pildă săgeata trasă de Odiseu printre cele douăsprezece securi, se află întru totul înlăuntrul sferei jocului. Nu este o creaţie artistică, dar este, chiar şi potrivit limbii noastre încă, o dovadă de măiestrie, în cultura arhaică, şi mult timp după aceea, cuvîntul „artă" acoperă aproape toate domeniile capacităţilor omului. Această corelaţie generală ne îngăduie să regăsim şi în turul de forţă, în dovada de măiestrie, în sensul mai res-trîns al cuvîntului, creaţia remanentă a mîinii iscusite, adică factorul ludic. întrecerea în a crea cea mai frumoasă operă de artă, la ordinea zilei şi azi în cunoscutele *prix de Rome*[20], este o particularizare a întrecerii străvechi în care omul căuta să se arate, printr-un talent uluitor, indiferent în ce domeniu, superior competitorilor, si să triumfe asupra tuturor. Arta şi tehnica, îndemânarea si capacitatea de plăsmuire rezidă, în cultura arhaică, încă neseparate, în eterna pornire de a întrece şi de a triumfa. Pe treapta cea mai de jos a tururilor de forţă

impuse în cadrul întrecerii sociale, se află glumețele KeXexKyp.a'ta *(keleusmata)* „porunci" pe care le dă simposiarhul la chef convivilor. Pe aceeaşi linie se află atît *poenitet,* cît şi gajurile, toate acestea fiind joc pur. înrudite cu ele sînt si nodurile care trebuie făcute sau dezlegate. Aici se ascunde însă, în spatele jocului, fără îndoială, o bună parte de datină sacrală, asupra căreia nu vom insista. Alexandru cel Mare, cînd a tăiat nodul gordian, s-a comportat, nu numai într-o singură privință, ca un adevărat stricător al jocului.

[20] *Le (grand) prix de Rome* „(marele) premiu al Romei" era decernat anual de Academia franceză de Belearte artiştilor (pictori, sculptori etc.) în urma unui concurs şi care consta într-o bursă la Academia Franței de la Roma *(n.ed.).*

Cu trimiterea la aceste contexte nu s-a rezolvat însă problema în ce măsură a contribuit într-adevăr întrecerea la dezvoltarea artei. Merită să fie subliniat faptul că exemplele de trasare a sarcinii de a se executa un tur de forță uimitor ni se prezintă mai des ca teme din mitologie, din legendă sau din literatură, decît ca nişte cazuri istorice, provenite din însăşi istoria artei. Căci mintea se joacă foarte bucuros cu exorbitantul, cu miraculosul, cu absurdul, care devine totuşi realitate. Unde şi-a găsit jocul un teren mai bogat decît în reprezentarea privitoare la artistul făcător de minuni? Marii aducători de cultură din epoca preistorică — aşa se spune în toate mitologiile — au creat în întrecere, ca să-şi salveze viața, toate lucrurile noi (descoperiri si invenții), care alcătuiesc acum tezaurul culturii. Religia vedică îşi numeşte un *Deusfaber*[21] propriu: *Tvastar,* adică făcătorul, făuritorul. El a făurit pentru Indra *vajra,* ciocanul trăsnetelor. El s-a luat la întrecere în iscusință cu cei trei *Rbhu* sau artişti, ființe divine, care au creat caii lui Indra, carul Asvinilor, vaca năzdrăvană a lui Brhaspati. Grecii cunoşteau o legendă cu privire la Polytechnos şi Ai'doneus, care se lăudau, amîndoi, că se iubesc mai mult decît Zeus şi Hera, urmarea fiind că aceasta le-a trimis-o pe Eris, întrecerea, care i-a pus să se întreacă în tot felul de lucrări artistice. Din aceeaşi serie fac parte piticii iscusiți din Nord, Wie-land fierarul, a cărui spadă este atît de ascuțită, încît taie fulgii de lînă duşi de apele rîului, precum si Dedal. Dovezile de măiestrie ale acestuia din urmă sînt numeroase: labirintul, statui care puteau umbla etc. Pus în fața sarcinii de a petrece o ață prin canalele întortocheate ale unei cochilii, a rezolvat problema legîhd ața de coada unei furnici, folosită ca animal de tracțiune. Iată deci legătura dintre proba tehnică şi ghicitoare, între ele, există însă deosebirea că o ghicitoare bună îşi are soluția într-un contact neaşteptat şi frapant al minții, pe cînd proba tehnică nu-şi găseşte decît arareori o soluție justă, precum cea

[21] Zeu f aur *(lat.) (n.t.).*

menționată mai sus, de regulă pierzîndu-se în absurd. Cunoscuta frînghie de nisip, funiile de piatră cu care se poate coase, acestea sînt mijloacele figurative ale legendei tehnice[22]. Regele legendar chinez, ca să i se recunoască pretențiile, trebuie să organizeze tot felul de probe de pricepere, ca de pildă întrecerea în a bate fierul, ținută între Yu şi Huang-ti[23]. Dacă ne gîndim bine, de toate aceste reprezentări ale turului de forță îndeplinit în mod prodigios se leagă absolut direct şi miracolul, adică turul de forță cu ajutorul căruia sfîntul, viu sau mort, îşi adevereşte chemarea, precum şi pretenția la o cinstire mai mult decît omenească. Nu avem nevoie să căutăm prea departe în legendele privitoare la sfinți ca să observăm că relatarea despre miracol trădează în repetate rînduri un incontestabil element ludic.

Cu toate că motivul întrecerii în iscusință îl găsim în primul rînd în mit şi în legendă, factorul competițional a contribuit cu siguranță şi în realitate la dezvoltarea tehnicii şi a artei. Pe lîngă competițiile mitice, ca de pildă cea dintre Polytechnos şi Ai'doneus, există şi altele, istorice, ca de pildă cea de pe insula Samos, dintre Parrha-sios şi un competitor, pentru o reprezentare a conflictului dintre Aiax şi Odiseu, sau cea de la serbările pythice, dintre Panainos si Timagoras, în Calcida. Fidias, Policlet şi alții s-au luat la întrecere pentru cea mai frumoasă figură de amazoană. Există chiar şi o mărturie epigrafică, în măsură să dovedească realitatea unor asemenea întreceri.

Pe piedestalul unei statui a zeiței Nike, citim: „Aceasta a făcut-o Paionios... care a făcut si acroterele templului şi a cîstigat premiul respectiv"[24].

Tot ceea ce este examen şi dispută publică provine în cele din urmă din formele arhaice ale punerii la încercare prin impunerea unui tur de forță, indiferent în ce domeniu. Viața meşteşugărească medievală este la fel de

" *The Story of Abikar* (Povestea lui Ahikar), ed. de F. C. Conybeare etc, Cambridge, 1913, pp. LXXXIX, 20-21. ' Granet, *Civilisation,* pp. 229, 235-239. '" Ehrenberg, *Ost und West,* p. 76.

plină de astfel de examene şi dispute publice ca şi universitatea medievală. Contează prea puțin dacă se impune o probă individuală sau dacă pentru un premiu concurează mai mulți. Sistemul corporativ îşi are rădăcinile atît de profund în sfera sacral-păgînă, încît nu e de mirare că găsim şi acolo, în fel si chip, elementul agonal. „Lucrarea măiastră", cu care meşteşugarul îşi susținea pretenția de a fi primit în rîndul meşterilor, chiar dacă nu poate fi dovedită ca regulă fermă decît abia tîr-ziu, îşi are rădăcinile în străvechile datini competiționale. Obîrşia breslelor, după cum se ştie, nu se află deloc sau se află doar în mică parte pe terenul economic. Abia o dată cu renaşterea oraşelor, începînd cu secolul al XH-lea, breasla meşteşugărească sau negutătorească dobîndeşte importantă. Chiar şi în această ipostază a mai păstrat, în

formele sale exterioare — ospețe, chefuri etc. — multe din trăsăturile sale ludice, pe care interesul economic le-a eliminat abia încetul cu încetul.
Cîteva exemple de competiție în activitatea de construcții ni le dă renumitul album de schițe al lui Villard de Honnecourt, arhitectul francez din secolul al XIII-lea. „Acest cor" — se poate citi acolo pe unul dintre desene — „l-au imaginat Villard de Honnecourt si Pierre de Corbie într-o dispută dintre ei — *invenerunt inter se dis-putando."* Cu prilejul încercării unui *perpetuum mobile,* pe care îl propune, precizează: *„Maint jor se sunt maistre despute defaire torner une ruee par li seule..."*[K]
Cine nu cunoaşte lunga preistorie a competiției în întreaga lume ar putea crede că uzanțele competiționale în domeniul artei nu sînt determinate decît de considerente de utilitate şi de eficiență. Se instituie un concurs pentru o primărie, elevii unei şcoli de arte sînt puşi să concureze pentru o bursă, cu scopul de a se stimula astfel inventivitatea sau de a se descoperi talentul cel mai pro-

[25] Multe zile s-au străduit a face ca o roată să se învîrtească de la sine... *(fr. veche.) (n. t.)—Album de* (Albumul lui) *Villard de Honnecourt,* ed. H. Omont, pi. XXIX, fol. 15, id. fol. IX. *(n.a.).*

inițător şi deci de a se obține un rezultat de cea mai bună calitate. Totuşi, motivul primordial al unor asemenea forme de competiție nu a fost o astfel de intenție practică. Drept fundal, găsim totdeauna străvechea funcție ludică a competiției ca atare. Nimeni nu poate stabili în ce măsură, în anumite cazuri istorice, a precumpănit simțul utilitar sau pasiunea agonală, de pildă atunci cînd oraşul Florența a instituit, în anul 1418, concursul pentru terminarea Domului prin construirea cupolei, concurs pe care, din treisprezece competitori, l-a cîştigat Brunelleschi. Această idee îndrăzneață, de a pune pe Dom o cupolă, n-a fost totuşi în nici un caz dominată de vreun considerent pur utilitar. Cu două secole mai devreme, aceeaşi Florența îşi înălțase pădurea de turnuri, ceea ce crease o rivalitate dintre cele mai înverşunate între familiile nobile. Istoria artei si istoria militară sînt înclinate în prezent să considere turnurile florentine mai degrabă „turnuri de paradă" decît, ca pe vremuri, destinate cu adevărat unor scopuri defensive. Oraşul medieval avea destul loc pentru idei ludice magnifice.

XI. CIVILIZAȚII ŞI EPOCI *SUB SPECIE LUDI*

N-a fost greu de semnalat, la apariția tuturor formulelor majore ale vieții sociale, un factor ludic extrem de activ si extrem de rodnic. O emulație ludică, funcționînd ca impuls al societății, mai vechi decît însăşi întreaga cultură, a umplut din cele mai vechi timpuri viața şi, ca un ferment, a făcut să crească formele culturii arhaice. Cultul s-a dezvoltat în jocul sacru. Poezia s-a născut în joc şi a continuat să trăiască din forme de joc. Muzica şi dansul au fost joc pur. înțelepciunea şi cunoaşterea şi-au găsit expresia în jocuri competitive sacre. Dreptul a fost nevoit să se desprindă dintr-un joc social. Rezolvarea litigiului cu ajutorul armelor, convențiile vieții nobiliare se bazau pe forme ludice. Rezultatul n-a putut fi decît acesta: cultura, în fazele ei originare, este jucată. Ea nu izvorăşte *din* joc, ca un fruct viu care se desprinde de trupul-ma-mă, ci se dezvoltă *în* joc şi *ca* joc.
Dacă admitem acest mod de a vedea lucrurile — şi se pare că e aproape imposibil să nu-l admitem —, rămîne în picioare problema: în ce măsură avem putința să constatăm un element ludic în viața culturală, pentru perioade de timp mai tîrzii şi mai dezvoltate decît cea arhaică, asupra căreia ne-am îndreptat privirea în principal. Nu numai o dată am avut prilejul să ilustrăm cîte un exemplu de factor ludic în cultura mai veche, cu ajutorul unei paralele din secolul al XVIII-lea sau din zilele noastre. Tocmai imaginea acestui secol al XVIII-lea s-a impus conştiinței noastre ca plină de elemente făcînd parte din sfera jocului, a ludicului. Pentru noi însă, secolul al XVIII-lea mai este, încă şi azi, cel mult un alaltăieri.
Si atunci: să fi pierdut noi oare toată înrudirea spirituală cu această preistorie recentă? Tema cărții de față duce la întrebarea: care este conținutul ludic al propriei noastre epoci, al civilizației în care trăieşte lumea de astăzi?
Nu urmărim să facem aici un studiu privitor la elementul ludic al culturii în toate epocile, înainte de a ajunge la vremea noastră, mai urmează doar cîteva constatări din istoria cîtorva epoci care ne sînt familiare, de data aceasta nu cu atenția îndreptată în special asupra anumitor funcții de cultură, ci în general asupra elementului ludic din viața anumitor epoci.
Civilizația imperiului roman merită aici mai mult sau mai puțin o atenție deosebită, măcar datorită contrastului ei cu cea elenică. La prima vedere, societatea romană antică pare să aibă cu mult mai puține trăsături ludice decît cea elenică. Natura latinității antice ne pare determinată de calități de sobrietate, rigiditate, gîndire economică şi juridică practică, fantezie redusă si superstiție lipsită de stil. Formele rustic naive în care comunitatea romană antică năzuieşte spre confirmarea divină au un iz de ogor şi de foc de vatră. Atmosfera culturii romane din vremea Republicii este încă cea a legăturilor strimte de clan si de trib, de care abia se eliberase. Grija pentru stat păstrează trăsăturile unui serviciu domestic, de venerare a unui *genius*[1]. Reprezentările religioase sînt prea puțin configurate. Personificarea preexistentă a fiecărei reprezentări care ocupă vremelnic mintea, în aparență o funcție de înaltă abstractivitate, este într-adevăr mai degrabă un *habitus*[2] primitiv, foarte apropiat de o joacă de copii[3].

Personaje ca *Abundantia, Concordia, Pietas, Pax, Virtus** nu reprezintă aici noțiuni pure, elaborate de o gîndire politică de înalt nivel, ci idealurile materiale ale unei comunități primitive, care vrea să-şi asigure fericirea

[1] Geniu *(lat.),* divinitate protectoare, geniu tutelar al casei *(n.t.).*
[2] Obicei *(lat.) (n.t.).*
[3] V. mai sus pp. 216 ş.urm.
[4] Belşugul, Concordia, Cucernicia, Pacea, Virtutea *(lat.) (n.t.).*

prin relații obiective cu forțele superioare, în acest c text al asigurării sacrale a fericirii, numeroasele sărbăt din cursul anului ocupă un loc important. Nu este întamplător că tocmai la romani aceste datini cultuale conți nuă să poarte numele de jocuri, *luai.* Pentru că asta erau" în caracterul cu precădere sacral al societății roman antice, se află inclusă calitatea ei puternic ludică, cu toat că aici factorul ludic se manifestă în configurări mă' puțin înfloritoare, colorate, vii, decît în cultura greacă sau în cea chineză.
Roma s-a întins şi a devenit un imperiu mondial Poseda moştenirea lumii vechi care o precedase, moş-tenirea Egiptului şi cea a elenismului, jumătate din Orientul antic. Civilizația ei era alimentată din abundență de cultură străină de tot felul. Administrația ei publică şi dreptul ei, rețeaua ei de drumuri şi arta ei militară ajunseseră la o desăvîrşire pe care lumea n-o mai văzuse pînă atunci, iar literatura şi arta ei se altoiseră cu succes pe tulpina grecească. Totuşi, bazele acestei creații statale rămîneau arhaice. Recunoscuta ei rațiune de existență continua să-şi aibă temelia pe solul unei obligativități sacrale. Cînd un aventurier politic tine în cele din urmă în mîna lui întreaga putere, atunci persoana sa şi ideea puterii lui sînt preluate pe dată în sfera sacralului. Omul acela devine August, purtătorul forței si esenței divine, salvatorul, restauratorul, aducătorul de fericire şi de pace, cel care dăruieşte şi garantează bunăstarea şi belşugul. Toate dorințele pline de teamă ale tribului primitiv în legătură cu conservarea vieții se proiectează asupra domnitorului, care trece de acum înainte drept întruchiparea divinității. Totul se reduce la o serie de re-prezentări primitive într-o strălucitoare haină nouă. Figura eroicului aducător de cultură din tribul de sălbatici renaşte sub un chip nou în identificarea Princeps[5]-ului cu Hercule sau cu Apolo.
Dar societatea care a promovat si a răspîndit aceste idei era extrem de înaintată. Spiritele care îl slăveau pe îm-

[5] Conducător, căpetenie *(lat.) (n.t.).* 264

păratul-zeu erau oameni trecuți prin toate rafinamentele înțelepciunii, rațiunii şi gustului grecilor şi ajunşi la scepticism şi la necredință. Cînd Vergiliu şi Horatiu exaltă, cu poezia lor extrem de cultivată, epoca începută, ei nu fac decît să joace un joc al culturii.
Un stat nu este niciodată o instituție pur utilitară sau guvernată numai de interese. El se închează pe suprafața vrernilor ca o floare de gheață pe un geam, la fel de bizar, la fel de vremelnic, la fel de — în aparență — determinat în mod necesar. Un impuls cultural, susținut de forțe incoerente de origini variate, se întruchipează într-o îngrămădire de putere, care se numeşte stat şi care îşi caută sieşi o rațiune, fie în gloria unei familii, fie în superioritatea unui popor, în exprimarea principiului său, starul îşi trădează în fel şi chip natura fantastică, pînă la comportări absurde şi autonimicitoare. Imperiul mondial roman şi-a manifestat în foarte mare măsură acest caracter irațional, care se deghizează în pretenția la dreptul divin. Alcătuirea sa socială şi economică era putredă şi stearpă, întregul dispozitiv al aprovizionării, administrației de stat si civilizației era concentrat asupra oraşelor, de dragul micii minorități care se ridica pe spinarea oropsiților şi a proletarilor. Unitatea urbană începuse să reprezinte în Antichitate într-o măsură atît de importantă miezul şi conceptul vieții sociale şi al civilizației, încît s-a continuat să se întemeieze şi să se clădească sute de oraşe, pînă la marginea deşertului, fără ca nimeni să se întrebe dacă ele se vor putea dezvolta vreodată ca organe fireşti ale unei vieți sănătoase a populației. Cînd privim rămăşițele elocvente ale acestei uriaşe activități de construcție de oraşe, se naşte în mod irezistibil întrebarea dacă funcția acelor oraşe ca centre de cultură a fost vreodată proporțională cu pompoasa ei pretenție. Judecind după conținutul general al produselor civilizației romane tîrzii, în acele oraşe, oricît de mare ar fi fost valoarea lor urbanistică şi arhitecturală, nu putea fi vorba de mult mai mult decît de tot ce avea mai bun cultura antică. Temple pentru un cult care decăzuse la forme tradiționale şi fusese completat cu superstiții, hale şi bazilici pentru scopuri administrative si pentru justiție, care, o dată cu structura politico-economică pe de-a-ntregul strîmbă a societății degenerat treptat şi s-au sufocat sub apăsarea unui *regim* de exploatare şi de aservire de stat, circuri şi teatre p tru jocuri sîngeroase, barbare, şi pentru spectacole lamentabile, băi pentru o cultură fizică mai degrabă rnoleşitoarp decît înviorătoare — cu greu reprezintă toate acestea l un loc o civilizație autentică şi solidă. Cea mai mare parte a acestor construcții serveau pentru paradă, agrement şi glorie deşartă. Era un trup ros de cari acest trup al imperiului roman. Bunăstarea generoşilor donatori, ale căror

inscripţii pompoase creează aparenţa măreţiei, era fundamentată cum nu se poate mai slab. Ar fi cedat la cea dintîi dificultate. Aprovizionarea cu alimente era defectuoasă. Starul îşi storcea din propriul său organism seva unei bunăstări sănătoase.
Asupra ansamblului civilizaţiei se aşterne un luciu exterior fals. Religia, arta si literatura trebuie să servească tot timpul unui singur scop: să confirme, cu o emfază exagerată, că în ce priveşte Roma şi vlăstarele ei totul e în ordine, că belşugul e asigurat şi că puterea de a învinge nu poate fi pusă la îndoială. Despre aceste idei şi despre altele asemenea lor vorbesc clădirile semeţe, coloanele triumfale, arcele de triumf, altarele cu reliefurile lor, picturile murale din locuinţe, în arta romană, configurarea sacrului si cea a profanului se contopesc întru totul. Cu o graţie oarecum jucăuşă şi fără vreun stil rigid, figurile de zei sînt înconjurate în mod banal de alegorii liniştitoare, cu atribute naive şi neinteresante ale luxului şi belşugului, distribuite de mici genii, cu multă bunăvoinţă, în toate acestea, se află o doză de neseriozitate, o lunecare înspre idilic, care trădează decadenţa unei civilizaţii. Elementul ei ludic vine impetuos în prim-plan, dar nu mai are nici o funcţie organică în alcătuirea şi acţiunile societăţii.
Politica împăraţilor este ancorată, şi ea, în această nevoie de a proclama neîncetat în gura mare fericirea comunităţii în vechile forme ludice sacrale. Ţelurile care determină politica imperiului nu sînt decît în parte intelectuale; de altfel, unde a fost vreodată altfel? Desigur, cuceririle servesc, prin dobîndirea de noi surse de aprovizionare, la asigurarea bunăstării, iar, prin lărgirea hotarelor, la garantarea securităţii şi la păstrarea neclintită a celebrei *Pax Augusta*[6]. Totuşi, în toate acestea, motivele de utilitate rămîn subordonate unui ideal sacru. Triumful, laurii şi faima militară sînt ţeluri în sine, o sarcină sacră, atribuită împăratului[7]. Chiar în *triumphus,* statul îşi trăieşte fericirea sau vindecarea. Idealul agonal, ţntr-un edificiu mondial ca imperiul roman, nu mai pare determinat de istoria sa decît în măsura în care si aici factorul de bază universal este prestigiul. Fiecare popor susţine că războaiele pe care le-a dus sau le-a suferit sînt tot atîtea lupte glorioase pentru existenţă, în ce priveşte galii, fenicienii şi barbarii de mai tîrziu, Roma a avut poate unele motive să susţină acest lucru. Dar şi la începutul unei lupte pentru existenţă se află, în majoritatea cazurilor, nu foamea, ci setea de putere si de onoare.
Elementul ludic al statului roman reiese în modul cel mai limpede din *punem et circenses,* pîine şi jocuri de circ, ca expresie a ceea ce solicita poporul din partea statului. O ureche din zilele noastre ar fi înclinată să nu mai audă în aceste cuvinte mult mai mult decît pretenţia unor şomeri de a li se acorda ajutor de şomaj şi un bilet de cinema. Subzistenţă şi distracţie populară. Expresia însemna însă ceva mai mult. Comunitatea romană nu putea trăi fără jocuri. Jocurile erau pentru ea o bază de existenţă, la fel ca pîinea. Căci erau jocuri sacre, iar poporul avea un drept sacru asupra lor. în funcţia lor originară se aflau nu numai sărbătorirea festivă a fericirii dobîndite de comunitate, dar şi întărirea şi consolidarea fericirii viitoare cu ajutorul acţiunii sacre. Factorul ludic a continuat să trăiască aici în ipostaza lui arhaică, chiar dacă devenise încet-încet cu totul lipsit de potentă. La Roma, generozitatea imperială decăzuse într-adevăr cu totul, devenind o uriaşă asistenţă publică şi distrarea în

[6] Pacea imperială *(lat.) (n. t.).*
[7] După Rostowtzeff, *Social and Economic History ofthe Roman Empire* (Istoria socială şi economică a imperiului roman).

masă a unui proletariat urban pauper. Consacrarea religioasă, care totuşi n-a lipsit niciodată în *luai,* nu va fi fost probabil resimţită aproape deloc de mulţime. Dar faptul că, în fiecare oraş, amfiteatrul, după cum ne dovedesc ruinele, ocupă un loc atît de important pledează cu atît mai energic pentru importanţa jocului ca funcţie a culturii romane. Lupta cu tauri, ca funcţie fundamentală a culturii spaniole, continuă pînă în ziua de azi vechile *ludi* romane, cu toate că în înfăţişarea ei actuală a fost precedată de forme care se află mai departe de jocurile de gladiatori decît *corrida*[3] de astăzi.
Generoasa împărţire de daruri unei populaţii urbane nu era numai treaba împăratului, în timpul primelor secole ale epocii imperiale, mii de cetăţeni s-au luat la întrecere, pînă în cele mai îndepărtate ţinuturi ale imperiului, în înfiinţarea şi dotarea de săli, băi, teatre, în ospă-tarea populaţiei, în echiparea sau organizarea de jocuri, totul în dimensiuni mereu crescînde, şi totul consemnat pentru posteritate în inscripţii laudative. Ce simţ a promovat toate acestea? Să fi fost un simţ premergător creştineştii *caritas?* Are prea putin din *caritas:* atît obiectele generozităţii, cît si felul în care se manifestă vorbesc despre un cu totul alt simţ. Atunci să fi fost *public spirit,* în înţelesul modern? Fără îndoială, plăcerea antică de a dărui se află mai aproape de *public spirit* decît de binefacerea creştină. Totuşi, nu ne-am apropia oare şi mai mult de natura acestui spirit, dacă am vorbi de un spirit *potlatch?* A dărui pentru faimă şi onoare, pentru a-l întrece şi a-l da gata pe vecin — iată vechiul fond cul-tual-agonal al civilizaţiei romane, care devine vizibil în toate acestea.
In sfîrsit, elementul ludic al culturii romane mai iese limpede la lumină în formele literaturii şi ale artei. O literatură panegirică emfatică şi o retorică fără conţinut sînt caracteristicile artei cuvântului, în arta plastică:

decorație superficială, care ascunde structura greoaie, o ornamentare murală care se complace în tablouri de gen frivole sau care degenerează în eleganță molîie. Trăsături ca acestea își pun amprenta asupra ultimei faze a măreției Romei antice cu seriozitatea lor deficientă. Viața a devenit un joc al culturii, în care factorul cultual se păstrează ca formă, dar din care consacrarea a dispărut. Impulsurile spirituale mai profunde se retrag din această civilizație de suprafață și își înfig rădăcini noi în oficierea misterelor. Cînd, în sfîrsit, creștinismul o separă complet de baza ei sacrală, cultura romană se ofilește repede.
Ca o dovadă remarcabilă a forței de viață a factorului ludic în Antichitatea romană, principiul vechilor *ludi* prezintă o manifestare întru totul vrednică de atenție pe hipodromul din Bizanț. Deși desprins de baza sa cultuală, hipodromul rămîne un focar al vieții sociale. Pasiunile populare, care pe vremuri erau potolite prin lupte sînge-roase între oameni sau între animale, sînt nevoite acum să se sature cu niște alergări. Ele nu mai constituie decît, mai degrabă, un divertisment festiv nesacral, fiind totuși în stare să atragă înlăuntrul cercului lor întregul interes public. Circul devine, în cel mai strict sens al cuvîntu-lui, cadrul, nu numai al sportului hipic, dar si al luptei de partid politice și chiar, în parte, a celei religioase. Asociațiile hipice, denumite după cele patru culori ale vizitiilor, nu numai că reglementează întrecerile, dar sînt organizații publice recunoscute. Partidele se numesc *demos,* iar conducătorii lor *demarhi.* Dacă un general își sărbătorește victoria, *triumphus* se desfășoară la hipodrom, acolo se arată poporului împăratul, acolo se împarte uneori justiția. Acest amestec tîrziu de divertisment festiv și de viață publică nu mai avea decît prea putin de-a face cu unitatea arhaică dintre joc și acțiunea sacră, în care s-au dezvoltat formele culturii. Era un epilog.
Despre elementul ludic al culturii medievale am vorbit în altă parte[9], deși în mod mai puțin expres, dar atît de amănunțit, încît aș dori să completez aici numai cu

[8] Luptă cu tauri *(spân.).* Textual: „alergare" *(n. t.).* 268
[9] *Herfsttij aer Middeleeuwen,* ed. a W-a, Haarlem, 1935; în *Verz. Werken,* HI; *ed. rom. cit.*

vreo cîteva cuvinte. Viața medievală este plină de joc: ur, joc popular zglobiu, nebunatic, plin de elemente păgîne care și-au pierdut semnificația sacrală și s-au prefăcut în simple glume, apoi jocul cavaleresc pompos și solemn, jocul rafinat al iubirii curtenești și încă o serie de alte forme. O funcție explicit creatoare de cultură însă, în cele mai multe cazuri, aceste forme de joc nu mai au. Pentru că formele majore ale culturii — poezia și ritul, înțelepciunea și știința, politica și războiul — epoca le moștenise de la trecutul ei antic. Formele acestea erau fixate. Cultura medievală nu mai era arhaică. Ea avea de prelucrat într-o înfățișare nouă material în cea mai mare parte transmis, cu conținut fie creștin, fie clasic. Numai acolo unde nu încolțea din rădăcina antică, unde nu era alimentată de inspirație bisericească sau greco-romană, mai rămînea loc pentru un efect creator al factorului ludic. Cu alte cuvinte: acolo unde civilizația medievală clădește în continuare pe trecutul ei autohton celto-germanic sau mai vechi. Acesta a fost cazul cu originile cavalerismului și, în parte, cu formele feudale în general, în consacrarea cavalerească, în învestitură, în turnir, în heraldică, în ordinele și legămintele cavalerești — lucruri, toate acestea, care, deși influențele antice operează și ele, au tangență directă cu arhaicul —, găsim factorul ludic în deplină putere și, încă, în esență, creator. Dar și în afara lor, în justiție și în jurisprudență, cu configurările lor pline de tilc și cu formalitățile lor ciudate (ca, de pildă, procesele intentate unor animale), în corporatism, în lumea scolii, atmosfera ludică este extrem de promptă în mintea medievală.
In continuare, să mai aruncăm o singură privire asupra epocii Renașterii și a umanismului. Dacă a existat vreodată o elită conștientă care, complăcîndu-se în autoizo-lare, să încerce să înscrie viața într-un joc al desăvîrsirii configurate, atunci cu siguranță că aceea a fost elita Renașterii. Nu ostenim amintind că jocul nu exclude seriozitatea. Spiritul Renașterii era departe de a fi frivol. Imitarea Antichității era pentru el o sfîntă seriozitate.
Felul în care se dedica idealului de creație plastică și de invenție intelectuală era de o neasemuită vigoare, profunzime și puritate. Figuri mai serioase ca Leonardo și jylichelangelo cu greu ne-am putea închipui. Și totuși, întreaga atitudine spirituală a Renașterii este cea a unui joc. Această năzuință, în același timp rafinată și totuși sănătoasă și puternică, spre forma nobilă și frumoasă este cultură jucată, întreaga haină a Renașterii este o deghizare voioasă sau solemnă în găteala unui trecut fantastic și ideal. Personajul mitologic, alegoriile și emblemele căutate departe și încărcate cu o povară de cunoștințe astrologice și istorice — toate acestea sînt piesele unui joc de șah. Fantezia decorativă, în arhitectură și în grafică, se joacă acum cu folosirea de motive clasice în mod cu mult mai conștient decît se juca ilustratorul medieval de manuscrise cu ideile sale mucalite. Renașterea trezește cele două configurări prin excelență ludice ale vieții, pastorala și cavalerismul, la o nouă viață, adică la o viață literară și festivă. Cu greu se poate cita un poet care întruchipează spiritul cu adevărat ludic în mod mai pur decît Ariosto. El este în același timp cel care exprimă pentru noi mai deplin decît oricare altul tonalitatea și vocea I a Renașterii. S-a mișcat oare vreodată poezia în mod atît de degajat într-un spațiu de joc atît de absolut precum cea a lui Ariosto? Cu insesizabila sa plutire între comic și eroicul patetic, într-o sferă de armonie aproape muzicală, cu totul desprins de realitate și totuși plin de cele mai palpabile personaje, și mai ales cu voioșia niciodată absentă a sonorității sale, Ariosto pare să demonstreze identitatea dintre joc și poezie.

Cu termenul „umanism", obişnuim să asociem noţiuni mai puţin colorate — dacă vreţi: mai serioase — decît cu termenul „Renaştere". Totuşi, la o mai îndeaproape cercetare, se poate spune si despre umanism ceea ce s-a spus despre caracterul ludic al Renaşterii. Aproape şi mai mult încă decît Renaşterea, umanismul este rezervat unui cerc de iniţiaţi şi de avizaţi. Umaniştii cultivau un ideal de viaţă şi spiritual formulat cu stricteţe. Ei ştiau să facă în aşa fel încît însăşi expresia credinţei lor creştine să fie întrepătrunsă de personajele lor antice păgîne şi de li™ bajul lor clasic, dar o dată cu acestea introduceau în creştinism un accent al artificialului şi al lipsei de profunzime Limbajul umanismului nu voia să sune întocmai asemeni lui Cristos. Calvin si Luther, cînd vorbeau despre cele sfinte, nu suportau tonul umanistului Erasm. — Erasrn! Cum radiază din întreaga lui fiinţă starea de spirit a jocului! Nu numai din *Elogiul Nebuniei* şi din *Colocvii,* dar si din *Adagia,* din ingeniozitatea agreabil ludică a scrisorilor lui, ba uneori pînă şi din cele mai serioase dintre operele sale.

Cel ce urmăreşte cu ochii minţii mulţimea de poeţi ai Renaşterii, începînd cu *Ies Grands rhetoriqueurs*[10] de inspiraţie iniţial burgundă, ca Molinet şi Jean Lemaire de Belges, este frapat tot timpul de caracterul în esenţă ludic al spiritului lor. Fie că este vorba de Rabelais sau de poeţii noii pastorale, Sannazzaro, Guarini, ori de romanul cavaleresc *Amadis de Gaule,* care a împins romantismul eroic pînă la extrem, unde aveau să-l nimerească săgeţile ironiei lui Cervantes, sau de corcirea stranie a genului licenţios cu un platonism serios, precum cea existentă în *Heptameron,* opera Margueritei de Navarre — întotdeauna este prezent şi un element ludic, care după scurt timp pare să fie esenţa operei. Chiar şi şcoala uma-niştilor-jurisconsulţi vădeşte acest simţ ludic, în intenţia ei de a înălţa dreptul la rang de stil si de frumuseţe.

Dacă ne propunem să examinăm, în ce priveşte conţinutul lui ludic, şi secolul al XVII-lea, se impune, fireşte, foarte repede, ca obiect de cercetare, noţiunea de „baroc", şi anume în înţelesul lărgit dobîndit încetul cu încetul de acest cuvînt în ultimul sfert de veac: cel al calităţii stilistice generale, care îşi găseşte expresie nu numai în arhitectura si în sculptura perioadei respective, ci care

[10] Marii retoricieni (/r.). Nume pe care şi l-au dat cîţiva poeţi francezi de la sfirşitul veacului al XV-lea şi începutul celui următor, ce puneau foarte mare preţ pe rafinamentele de versificaţie si stilistice *(n.ed.).*

determină în egală măsură si natura picturii, a poeziei, ba chiar şi a filozofiei, a economiei politice şi a teologiei epoci. Ce-i drept, există o mare deosebire între reprezentările generale pe care le trezeşte cuvîntul „baroc", după cum ochiul este îndreptat mai mult înspre imaginile mai pestriţe, mai agitate, oferite privirii de perioada timpurie, sau spre rigiditatea şi solemnitatea celei tîrzii, dar, în ansamblu, de reprezentarea „baroc" rămîne totuşi legată o viziune a conştient exageratului, a intenţionat impozantului, a recunoscut fictivului. Formele barocului sînt şi rămîn, în cel mai deplin înţeles al cuvîntului, forme artistice. Chiar şi acolo unde ele configurează ceva sfînt, esteticul voit se înghesuie în aşa măsură spre primul plan, încît posterităţii îi vine greu să preţuiască expresia obiectului respectiv ca transpunere nemijlocită a unei porniri religioase.

Această nevoie de a exagera, caracteristică barocului, pare că nu poate fi înţeleasă decît de pe poziţia unui conţinut ludic bogat al instinctului creator. Pentru a-i gusta şi admira din inimă pe Rubens, pe Vondel, pe Bernini, trebuie să începem prin a nu privi forma lor de manifestare ca absolut „serioasă". Dacă această afirmaţie este valabilă pentru tot ce este poezie şi pentru tot ce este artă, ei bine, cu atît mai mult dovedeşte ea importanţa factorului ludic al culturii şi cu atît mai mult concordă cu tot ceea ce s-a susţinut mai sus. Acest element ludic vorbeşte totuşi din baroc în mod deosebit de clar. Să nu întrebaţi în ce măsură şi-a gîndit artistul însuşi opera sa ca serioasă, deoarece, în primul rînd, pentru o asemenea verificare nu este loc niciodată, iar, în al doilea rînd, simţul lui subiectiv nu ar fi unitatea de măsură cea mai nimerită. Să luăm un exemplu. Hugo de Groot a fost un om deosebit de serios, cu umor puţin şi cu o mare dragoste de adevăr. Capodopera sa, nepieritorul monument al minţii sale, *De iure belii ac pacis,* a dedicat-o regelui Franţei, Ludovic al XlII-lea. Dedicaţia respectivă este un model de expresie barocă dintre cele mai emfatice, pe tema echităţii unanim preţuite a regelui, cu care acesta punea în umbră, chipurile, toată măreţia romană. Era oare convins Grotius de ceea ce spunea? Sau minţea? Nici una, nici alta: se juca doar, cîntînd şi el, împreună cu toţi ceilalţi, pe instrumentul stilului vremii sale.

Nu există, pare-se, aproape nici un alt secol în care stilul epocii să-şi fi pus amprenta pe minte cu atîta putere ca în al XVII-lea. Această modelare generală a vieţii, a minţii şi a înfăţişării exterioare după tiparul barocului îşi găseşte manifestarea cea mai izbitoare în îmbrăcăminte. Moda costumului de gală masculin — căci aici trebuie să căutăm stilul — face în tot cursul secolului al XVII-lea o serie de salturi uriaşe. Pe la 1665, abaterea de la simplu, firesc şi practic ajunge la punctul culminant. Formele obiectului de îmbrăcăminte sînt exagerate la extrem: vestonul nu ajunge decît cu puţin sub subsuori, cămaşa iese pe trei sferturi la vedere între veston şi pantaloni; aceştia din urmă au devenit nemaipomenit de scurţi si de largi, iar aşa-numitul *rhingrave*[11], în aparenţă un fel de frac, nu mai este de recunoscut, încărcat cu o supraabundenţă de zorzoane — panglici, şnururi, tivuri — pînă şi la picioare, acest costum ludic nu-si salvează eleganţa şi demnitatea decît prin manta, pălărie şi perucă.

Cu greu se poate găsi în epocile mai recente ale civilizaţiei europene un element care să se preteze la punerea în lumină a impulsului cultural ludic atît de bine ca peruca, aşa cum a fost ea purtată în secolele al XVII-lea şi al XVIII-lea. Viziunea istoricilor care au introdus în uzanţa limbii olandeze termenul „epoca

perucii", pentru secolul al XVIII-lea, a fost defectuoasă, deoarece, în această privință, al XVII-lea este de fapt mai caracteristic şi mai vrednic de atenție. Fiecare epocă rămîne plină de contraste. Secolul lui Descartes, al mişcării de la Port-Royal, al lui Pascal şi Spinoza, al lui Rembrandt şi Milton, al curajoaselor călătorii pe mare, al colonizării peste ocean, al comerțului temerar, al apariției ştiințelor naturii, al literaturii moraliste, secolul acesta generează peruca, în deceniul al treilea, se trece de la părul tuns

[11] Termen provenit din germ. *Rheingraf* (titlu purtat de seniorii din regiunea renană) *(n.ed.).*

scurt la părul lung, iar numaidecît după mijlocul secolului îşi face intrarea în scenă peruca, în scurt timp, orice bărbat care vrea să treacă drept domn, fie nobil, magistrat, militar, prelat sau neguțător, poartă ca semn de eleganță peruca; pînă şi amiralii o poartă peste ținuta de paradă, încă din deceniul al şaptelea, peruca ajunge la formele ei cele mai somptuoase prin tipul zis „Ludovic al XlV-lea" (cu bucle lungi), care poate fi calificat drept o exagerare ridicolă şi fără pereche a unui impuls stilistic şi estetic. Dar cu asta nu s-a spus încă totul. Ca fenomen de cultură, peruca merită întrucîtva o atentie sporită. Punctul de pornire al modei îndelungate a perucii rămîne, fireşte, faptul că părul lung a început în scurt timp să ceară naturii mai mult decît puteau cei mai multi bărbați să producă sau să întrețină. Peruca a luat naştere la început ca surogat pentru o podoabă capilară absentă, deci ca o imitare a naturii. De îndată însă ce devine modă generală, peruca îşi pierde repede orice pretenție de imitație amăgitoare a unui păr autentic şi se transformă în element de stil. în secolul al XVII-lea, aproape cu începere de la apariția modei, avem de-a face cu peruca stilizată. Ea înseamnă, în sensul cel mai literal, o încadrare a feței, ca un tablou într-o ramă (acest obiect, de asemenea, îşi dobîndeşte forma tipică aproximativ în acelaşi timp). Peruca nu serveşte pentru a imita, ci pentru a izola, a înnobila/a înălța. Ea este astfel elementul cel mai baroc al barocului, în peruca „Ludovic al XrV-lea", dimensiunile devin hiperbolice, dar ansamblul păstrează o detaşare, o gratie, ba chiar o umbră de maiestate care cadrează perfect cu stilul tînărului Ludovic al XlV-lea. Aici s-a obținut într-adevăr — trebuie să admitem acest lucru, în ciuda oricărei doctrine estetice — un efect estetic: peruca „Ludovic al XlV-lea" este artă aplicată. Să nu uităm, de altfel, că pentru noi, privitorii portretelor transmise, iluzia este mai mare decît a putut fi pentru contemporani, care au văzut exemplarele vii şi încă prea vii. In reproducere, efectul ne apare extrem de flatat şi uităm jalnicul revers: murdăria.

Curios în portul perucii nu este numai faptul că, aşa nefirească, incomodă şi nesănătoasă cum e, ocupă terenul timp de un secol şi jumătate, şi deci nu poate fi înlăturată ca un simplu capriciu al modei, ci şi faptul că ea, cu cît se depărtează vreme mai îndelungată şi în mai mare măsură de un păr natural, cu atît devine mai stilizată. Această stilizare se realizează prin trei mijloace: buclele fixe, pudra si un nod. începînd cu trecerea din secolul al XVII-lea în al XVIII-lea, peruca se poartă de regulă numai pudrată cu alb. Acest efect ne este transmis si el, fără îndoială, prin portrete, extrem de flatat. Care ar fi putut fi motivul psihologico-cultural al acestui obicei este cu neputință de stabilit. După mijlocul secolului al XVIII-lea, încep fasonările perucii cu cîrlionții regulați rigizi deasupra urechilor, cu moțul pieptănat în sus, precum si cu nodul care îl tine legat la spate. Orice aparență de natură imitată a fost sacrificată; peruca a devenit un ornament.

Mai trebuie menționate pe scurt două puncte. Femeile poartă peruca numai în caz de nevoie, dar coafura lor urmează în linii mari moda masculină, cu pudrare şi stilizare, care spre sfîrşitul secolului al XVIII-lea ajunge la maximum. Al doilea punct este următorul: domnia perucii nu a fost absolută, în timp ce, pe de o parte, în teatru, chiar si rolurile eroilor tragici ai Antichității erau jucate cu nelipsita perucă, pe de altă parte vedem, începînd cu primii ani ai secolului al XVIII-lea, o serie de persoane, mai ales bărbați tineri, şi mai ales în Anglia, portretizați cu păr lung natural, de pildă Boerhave al lui Troost[12]. Asta înseamnă o înclinare spre detaşare şi nepăsare, spre o nonşalanță intenționată, spre o naturalețe nevinovată, care în cursul întregului secol al XVIII-lea, începînd cu epoca lui Watteau, se împotrivesc rigidității şi artificialului. Cercetarea acestei înclinări şi în alte domenii ale culturii ar fi o treabă atrăgătoare şi impor-

[12] J. van Lennep a mai cunoscut bine obiceiul străbun, cînd l-a pus pe Ferdinand Huyck, personajul său, să-şi schimbe părul natural pe perucă abia la înapoierea din marea sa călătorie.

tantă; ar ieşi la iveală o serie de relații cu jocul, dar pe noi ne-ar duce prea departe[13]. Ceea ce ne-a interesat aici a fost faptul că întregul fenomen al perucii, ca modă de lungă durată, cu greu poate fi clasificat altfel decît printre manifestările evidente ale factorului ludic în cultură. Revoluția Franceză a vestit sfîrşitul modei perucii, dar n-a înlăturat-o nicidecum în mod brusc. Nici această evoluție, în care se desfăşoară un important crîmpei de istorie a culturii, nu poate fi însă amintit aici decît în treacăt.

Dacă recunoaştem un element ludic viu în baroc, a-tunci acest lucru este valabil *afortiori* cu privire la epoca următoare: cea a rococo-ului. Căci în acest stil înfloreşte în mod atît de luxuriant, încît însăşi definiția

rococo-ului cu greu se poate dispensa de adjectivul „ludic". O calitate ludică e consemnată de foarte multă vreme ca una dintre caracteristicile esențiale ale acestui stil. Dar în noțiunea Stil în sine nu este oare inclusă recunoaşterea unui anumit element ludic? Naşterii unui stil nu-i este oare inerent un joc al minții sau al puterii de configurare? Un stil trăieşte din aceleaşi lucruri ca şi un joc: din ritm, armonie, alternare si repetiție, refren şi cadență. Noțiunile „stil" si „modă" sînt mai aproape una de alta decît vrea să admită de regulă o estetică ortodoxă, într-o modă, dorința de frumos a unei comunități vii este amestecată cu pasiuni şi cu sentimente: cochetărie, frivolitate, mîndrie — iar într-un stil, dorința de frumos e cristalizată în puritatea lui. Stilul şi moda, deci jocul şi arta, sînt rareori atît de aproape între ele ca în rococo sau ca în cultura japoneză. Fie că ne gîndim la porțelanul de Saxa sau la idila pastorală rafinată şi plină de duioşie cum n-a fost niciodată pînă atunci, la o decorație interioară sau la Watteau şi Lancret, la exotismul naiv care se joacă acum cu imaginile excitante sau sentimentale ale unor turci, indieni sau chinezi — impresia factorului cu desăvîrşire ludic nu ne părăseşte nici o clipă.

[13] Despre perucă, văzută ca simbol al justiției în Anglia, v. mai sus pp. 137-l38.

Această calitate ludică a culturii secolului al XVIII-lea e însă mult mai profundă. Politica — şi anume: politica de cabinet, de intrigă şi de aventură — n-a fost niciodată, în aşa de mare măsură, cu adevărat un joc. Miniştrii atotputernici sau înşişi suveranii, fericiți în eficacitatea acțiunilor lor mioape, limitați încă de mobilitatea redusă a instrumentului puterii şi de efectul redus al mijloacelor, pun la o încercare mortală — fără prea multe griji de natură socială şi economică şi nestingheriți de instanțe participante supărătoare, cu un zîmbet amabil şi în termeni curtenitori — forța şi bunăstarea țărilor lor, ca şi cum si-ar risca un nebun sau un cal pe o tablă de şah. Minați de motive meschine izvorîte din înfumurare personală şi din setea de glorie dinastică, uneori poleite cu un fals lustru de ocrotire părintească a țării, suveranii şi miniştrii aceştia pun în mişcare maşinații iscusite, cu ajutorul factorilor, încă relativ nezdruncinați, ai puterii lor.

Pe fiecare pagină a vieții culturale a secolului al XVIII-lea, întîlnim spiritul naiv al emulației, al formării de cluburi şi al secretului, care se manifestă în asociația literară, în asociația de desen, în pasiunea de colecționar îndreptată spre rarități şi obiecte din natură (plante, animale), în înclinarea spre societăți secrete, în plăcerea de a face parte din cercuri si conventicule — fundamentate, toate, pe o atitudine ludică. Ceea ce nu înseamnă că erau lipsite de valoare; dimpotrivă, tocmai elanul jocului şi dăruirea netemperată de îndoială le făceau să fie prin excelență rodnice pentru cultură. Spiritul literar şi ştiințific al controversei, care captivează si amuză elita internațională „participantă", este de asemenea de natură ludică. Publicul grațios, pentru care şi-a scris Fontenelle lucrarea *Entretiens sur la pluralite des mondes*", se grupează în tabere şi partide cu privire la fiecare *topic*[15] al zilei, întregul aparat al literaturii este alcătuit numai din figuri ludice: abstracții palid alegorice, faze etice fără conținut. Capodopera rațiunii ludic poetice, *The Râpe ofthe Lock* de Pope, trebuia să se nască în acea epocă.

[14] Convorbiri despre pluralitatea lumilor *(fr.) (n.t.).*
[15] Subiect, temă de discuție *(engl.) (n.t.).*

Propria noastră epocă doar lent si-a dat seama din nou de înaltul conținut al artei secolului al XVIII-lea. Al XlX-lea îşi pierduse simțul pentru calitatea ludică şi nu zărise seriozitatea care se ascundea şi ea dedesubt, în eleganta întortochere şi proliferare a ornamentului rococo, care ascunde linia dreaptă ca într-o ornamentică muzicală, el n-a văzut decît nefiresc si slăbiciune; şi n-a înțeles că însuşi spiritul secolului al XVIII-lea, conştient de acest joc al motivelor, căutase un drum înapoi spre natură, dar într-o formă plină de stil; si i-a scăpat din vedere că în capodoperele arhitecturale, pe care şi secolul al XVUI-lea le-a produs în mare număr, ornamentul nu se atinge absolut deloc de înseşi formele strict constructive, aşa încît clădirea îşi păstrează întreagă nobila demnitate ,a proporțiilor sale armonioase. Puține epoci artistice au ştiut să mențină seriosul şi ludicul într-un echilibru atît de pur ca epoca rococo-ului. Şi, de asemenea, în puține epoci s-a ajuns în aşa măsură ca în secolul al XVIII-lea la o identitate de atmosferă între modul de exprimare plastic şi cel muzical.

Calitatea ludică esențială a muzicii în general nu mai are nevoie să fie demonstrată din nou aici. Ea este cea mai pură si mai înaltă manifestare a omeneştii *facultas ludendi*[16] înseşi. Nu pare riscată afirmația că importanța fără seamăn a secolului al XVIII-lea ca perioadă muzicală poate fi atribuită în cea mai mare parte echilibrului dintre conținutul ludic si cel pur estetic al muzicii de atunci.

în epoca aceea, muzica, privită ca fenomen pur acustic, era îmbogățită, întărită si rafinată în fel şi chip prin perfecționarea instrumentelor, prin inventarea de instrumente noi, prin locul mai mare acordat vocii feminine la concerte etc. Pe măsură ce muzica instrumentală a cucerit teren în dauna celei vocale, dependența muzicii față de cuvînt a slăbit, aşa încît poziția ei ca artă autonomă s-a consolidat. Ca factor estetic, importanța ei a crescut,

[16] Capacitatea de a [se] juca *(lat.) (n.t.). 279*

de asemenea, în multiple feluri. O dată cu laicizarea ere cîndă a vieții sociale, semnificația ei ca element de cui tură a sporit. Practicarea muzicii, numai de dragul ei început să ocupe un loc tot mai mare. Facem

abstracţie de problema dacă cele două deosebiri faţă de prezent, arătate în cele ce urmează, au lucrat în avantajul sau în dezavantajul ei. Producţia de opere muzicale a rămas încă precumpănitor ocazională, în legătură cu liturghia sau cu serbarea lumească. Să ne gîndim la operele lui Bach. Muzica artistică nu s-a bucurat încă nici pe departe de cantitatea de publicitate pe care aveau să i-o asigure epocile de mai tîrziu. Dacă punem acum, aşa cum am făcut cu vreo cîteva rînduri mai sus, conţinutul ludic al muzicii faţă în faţă cu conţinutul ei pur estetic, reiese că despre deosebirea dintre ele se pot spune aproximativ următoarele: formele muzicale înseşi sînt forme ludice. Muzica se bazează pe o subordonare voluntară şi pe o adaptare strictă la un sistem de reguli convenţionale referitoare la tonalitate, măsură, melodie şi armonie. (Acest enunţ rămîne valabil chiar şi acolo unde toate regulile în vigoare pînă atunci au fost nesocotite.) După cum se ştie, aceste sisteme de valori muzicale diferă în funcţie de epocă şi de regiune. Nici o finalitate sau configurare acustică nu leagă muzica orientală de cea occidentală, sau cea medievală de cea actuală. Fiecare cultură are propria ei convenţie muzicală, şi în general urechea nu suportă decît formele acustice în care a fost educat omul. în diversitatea muzicii este inclusă din nou dovada că în esenţă ea este un joc, adică o grupare de reguli valabile numai înlăuntrul unor hotare delimitate, dar atunci şi absolut obligatorii, fără scop utilitar, dar cu un efect de agrement, destindere, bucurie şi înălţare. Caracterul indispensabil al unei şcolarizări severe, condiţionarea precisă a unui canon al lucrurilor îngăduite, pretenţia oricărei scoli muzicale la valabilitate exclusivă ca normă estetică — toate acestea sînt trăsături specifice ale calităţii ludice a muzicii. Tocmai prin această calitate, muzica este mai strictă în prescripţiile ei decît arta plastică. O regulă de joc încălcată strică jocul.

In epocile arhaice, muzica e preţuită în mod conştient a potentă sacralizantă, ca excitaţie emoţională şi ca joc. Abia foarte tîrziu, printre aceste trei moduri de preţuire conştientă pătrunde şi un al patrulea: ca împlinire plină de tilc a vieţii, ca expresie a simţămîntului vieţuirii, pe scurt ca artă în înţelesul modern. Pentru cel ce vede în ce mod defectuos continuă secolul al XVIII-lea să exprime în cuvinte această din urmă preţuire, prinsă în interpretarea emoţiei muzicale ca redare nemijlocită a unor ţipete din natură[17], devine, poate, limpede ceea ce am vrut să spunem mai sus cînd am vorbit despre un echilibru între conţinutul ludic şi conţinutul estetic al muzicii secolului al XVIII-lea. Muzica aceea credea, la Bach încă, si chiar şi la Mozart, că este nici mai mult şi nici mai puţin decît cea mai nobilă dintre toate modalităţile de a-ti trece vremea *(diagoge,* în termenii lui Aristotel) şi cea mai artistică dintre toate îndemînările — şi această candoare îngerească a fost aceea care a înălţat-o pînă la desăvîrşirea fără pereche.

Deşi la început pare că lucrurile stau tocmai invers, nu există nici un motiv ca acea calitate ludică pe care sîn-tem dispuşi s-o recunoaştem pe loc epocii rococo-ului să i-o tăgăduim epocii următoare. La prima vedere, predomină poate în epoca aceea de clasicism reînnoit si revizuit şi de romantism pe cale de afirmare o seriozitate sumbră, melancolie şi lacrimi, în aşa măsură, încît pare că anevoie mai rămîne loc pentru constatarea unui element ludic. La o mai îndeaproape cercetare, reiese însă contrariul. Dacă un stil si o stare de spirit ale unei epoci s-au născut vreodată în joc, atunci acestea sînt cele ale civilizaţiei europene de după mijlocul secolului al XVIII-lea. Această afirmaţie este valabilă cu privire la noul clasicism în aceeaşi măsură ca şi cu privire la inspiraţia minţilor romantice. Spiritul european, cu prilejul repetatelor sale întoarceri spre Antichitate, a căutat întotdeauna în civilizaţia clasică şi a găsit tocmai ceea ce s-a

[17] Ca în doctrina lui Rousseau şi a altora, mulţi la număr. 281

acordat cu firea propriei epoci. Pompeiul a înviat la H ca să îmbogăţească şi să fecundeze o epocă încjj ^P spre gratie lină şi rece, cu motive noi dintr-o Antich> fermecătoare. Clasicismul arhitecturii şi decoraţiei ir rioare engleze a unor Adams, Wedgwood si Haxrnari ' născut din spiritul ludic al secolului al XVIII-lea.

Faţetele romantismului sînt prezente în manifestăr-] lui. Dacă îi contemplăm apariţia, în secolul al XVlII-ie el pare să se circumscrie unei nevoi de a deplasa viat' estetică şi emoţională într-o sferă imaginară a trecutului în care personajele nu sînt precis conturate, fiind definite de mister şi groază. Iar într-o astfel de delimitare a unui spaţiu ideal tot simţul ludic vorbeşte. Se poate merge însă şi mai departe: romantismul se naşte în şi din joc — lucru dovedit de însuşi materialul faptic oferit de istorie. Dacă citim cu atenţie scrisorile lui Horace Walpole, care surprind desfăşurarea acestui proces putem spune că înaintea ochilor noştri, devine limpede că autorul rămîne, de fapt, în concepţiile şi convingerile lui, înclinat într-o măsură puternică spre clasicism. Romantismul, care s-a afirmat la el mai mult ca oriunde, rămîne pentru el un amatorism, îşi scrie *The Castle of Otranto*[18], cea dintîi încercare stîngace de roman gotic cu decor medieval, pe jumătate dintr-o toană si pe jumătate din sple-en. Talmeş-balmeşul de antichităţi „gotice" cu care îşi înţeasă casa Strawberry Hill nu înseamnă pentru el artă, nici moaşte sfinte, ci curiozitate. Nici el însuşi nu se lasă defel prins de propriul său goticism, care păstrează pentru el un iz de *trifling*[19] şi de *bagatelk*[20] şi îl ia în derîdere la alţii. Nu face altceva decît să se joace un pic de-a at-mosfera.

Concomitent cu romanul gotic, cîştigă teren sentimentalismul. Domnia sentimentalismului timp cje un sfert de

secol sau chiar mai mult, într-o lume ale cărei acțiuni si gînduri erau totuşi îndreptate spre alte lucruri, se poate

[18] Castelul de la Otranto *(engl.) (n.t.).*
[19] Fleac *(engl.) (n.t.).*
[20] Bagatelă *(fr.) (n.t.).*

perfect fel de bine compara cu cea a idealului iubirii curtenesti în secolele al XII-lea şi al XlII-lea. O întreagă elită tinde spre un ideal de dragoste şi de viață afectat şi emfatic. Elita de la sfîrşitul secolului al XVIII-lea este totuşi mult mai vastă decît cea a lumii feudal-nobiliare de la Bertran de Born pînă la Dante. Elementul burghez si atitudinea burgheză în viață şi gîndire au şi început să precumpănească în ea: ideile sociale şi pedagogice jevin active. Totuşi, procesul de cultură este identic cu cel care a avut loc în urmă cu cinci veacuri. Toate emoțiile vietii personale, de la leagăn pînă la mormînt, sînt cultivate ca să devină o formă artistică. Totul se învîrteşte în jurul dragostei şi al căsătoriei, dar în ele sînt incluse de la sine toate celelalte stări şi raporturi din viață: educația, relațiile dintre părinți şi copii, emoțiile pricinuite de boală şi de însănătoşire, moartea, doliul după cei morți. Sentimentul este la el acasă în literatură, dar viața reală se adaptează pînă la un anumit nivel cerințelor noului stil de viață.
Aici se naşte iarăşi întrebarea: în ce măsură se întîm-plă acest lucru în mod serios? Pentru cine a fost mai se-rioasă mărturisirea si trăirea propriului stil de viață: pentru umanişti şi pentru mințile barocului, sau pentru romanticii şi sentimentaliştii din secolul al XVIII-lea? Cei dintîi au fost fără îndoială mai convinşi de incon-testabila valabilitate normativă a idealului clasic decît au fost adepții stilului gotic de mai tîrziu de exemplaritatea şi obligativitatea viziunii lor mai vagi privitoare la un trecut visat. Cînd Goethe compune *Der Totentanz*[21], acesta n-a fost pentru el, categoric, altceva decît un joc. Dar cu sentimentalismul lucrurile stau oarecum altfel decît cu năzuința spre forme medievale. Cînd un dregător holan-dez[22] din secolul al XVII-lea îşi face portretul în veşminte antice, pe care nici nu le poseda, sau cînd pune să fie cîn-tat în versuri ca giuvaer al civismului roman, totul e o mascaradă, nimic mai mult. Draparea în faldurile Antichității rămăsese un joc. Despre o imitare serioasă a vietii

[21] Dansul macabru *(germ) (n. t.).*
[22] *Holandez:* din Holanda. V. cap. V, p. 165, nota 31.

antice nici nu era vorba măcar, în schimb, cititorii *Iuliei* si ai lui *Werther* au făcut fără îndoială anumite efortur' ca să trăiască potrivit codului de simțire şi exprimare a idealului lor. Cu alte cuvinte: sentimentalismul era în mult mai mare măsură o *imitatio* serioasă şi adevărată decît afectarea antică proprie umanismului si barocului' Dacă o minte atît de emancipată ca Diderot a putut să se delecteze din toată inima cu crasele exhibiții sentimentale din *Blestemul tatălui* de Greuze, dacă pe Napoleon a putut să-l entuziasmeze poezia lui Ossian, dovada pare făcută.
Şi totuşi, conform constatării noastre, un factor fără discuție ludic e tot timpul prezent în sentimentalismul secolului al XVIII-lea. Dorința de a gîndi şi trăi sentimental nu se poate să fi pătruns foarte adînc. Pe măsură ce ne apropiem de propria noastră perioadă de civilizație, distincția dintre conținuturile impulsurilor culturale devine mai anevoioasă, în îndoiala noastră „seriozitate sau joc" se amestecă mai mult decît înainte bănuiala de ipocrizie şi prefăcătorie. Dar echilibrul instabil dintre „serios" şi „doar în glumă", ca şi incontestabila prezență a unui element de simulare se întîlnesc şi în jocul sacru din culturile arhaice[23]. Am avut prilejul să înregistrăm factorul ludic chiar si în noțiunea de sfințenie. *Afortiori,* această ambiguitate trebuie acceptată în trăirile culturale de natură nesacrală. Prin urmare, nimic nu ne împiedică să calificăm totuşi, în esență, un fenomen de cultură susținut de un important grad de seriozitate drept joc. Dacă e adevărat acest lucru undeva, arunci e adevărat în cazul romantismului, în sensul cel mai larg al cuvântului, şi în cazul remarcabilei expansiuni afective care l-a însoțit şi l-a împlinit vremelnic, sentimentalismul.
Secolul al XlX-lea pare să lase prea puțin loc pentru funcția de joc ca factor în procesul de cultură. Unele tendințe care par s-o excludă au ajuns tot mai mult să primeze, încă din secolul al XVIII-lea, gîndirea utilitară

[23] V. mai sus pp. 64 ş.urm.

rece, prozaică (mortală pentru ideea barocului) şi idealul de bunăstare burghez puseseră stăpînire pe spiritul societății. Către sfîrşitul acestui secol, revoluția industrială, cu eficiența ei tehnică mereu crescîndă, a început să accentueze aceste tendințe. Munca si producția devin ideal şi aproape idol. Europa îşi pune pe ea salopeta. Simțul social, activitatea pedagogică şi critica ştiințifică devin dominantele procesului de cultură. Cu cît uriaşa dezvoltare industrială si tehnică a maşinii cu aburi înaintează înspre electricitate, cu atît mai mult creează iluzia că în ea rezidă progresul civilizației.

Aşa arată secolul al XlX-lea, privit pe faţa lui cea mai proastă. Marile curente ale gîndirii au mers, aproape toate, de-a dreptul împotriva factorului ludic în viaţa socială. Nici liberalismul, nici socialismul nu l-au alimentat. Ştiinţa experimentală şi analitică, filozofia, utilitarismul şi reformismul politic, gîndirea şcolii din Manchester, iată tot atîtea activităţi profund serioase. Iar după ce exaltarea romantică si-a încetat efectul în artă şi literatură, par să predomine şi acolo, o dată cu realismul si naturalismul, dar mai ales cu impresionismul, forme de exteriorizare mai străine de noţiunea de joc decît tot ceea ce înflorise pînă atunci în cultură. Dacă un secol a luat vreodată în serios tot ceea ce există, inclusiv pe sine însuşi, atunci acela a fost al XlX-lea.
O generalizare a seriozităţii în cultură, ca fenomen al secolului al XlX-lea, ni se pare aproape cu neputinţă de tăgăduit. Cultura aceasta e „jucată" în mult mai mică măsură decît cea a perioadelor anterioare. Formele exterioare ale societăţii nu mai „reprezintă", în sensul scenic, un ideal de viaţă superioară, aşa cum mai făceau acest lucru pe vremea cînd se purtau pantalonul bufant, peruca şi spada. Cu greu poate fi citat un simptom mai bătător la ochi al acestei sacrificări a ludicului decît restrângerea elementului fantezist în îmbrăcămintea masculină. Revoluţia aduce aici o mutaţie, cum nu ne e dat să constatăm în istoria culturii decît arareori. Pantalonii lungi, uzuali mai înainte, în toate ţările, ca port al ţăranilor, pescarilor şi marinarilor, si astfel şi al personajelor din *commedia dell'arte,* devin brusc îmbrăcămintea bărbaţii concomitent cu părul ciufulit, care exprimă impetuzitatea Revoluţiei[24]. Deşi moda fantezistă se contorsionează în excesele aşa-numiţilor *Incroyables*[25], deşi capriciile ei sînt prezente în uniforma militară din vremea lui Napoleo (ţipătoare, romantic nepractică), manifestarea exterioară a distincţiei jucate si-a trăit traiul. Costumul bărbătesc devine într-o măsură crescîndă lipsit de culoare şi inform si tot mai puţin supus schimbărilor. Nobilul de odinioară care îşi etala importanţa şi demnitatea în îmbrăcămintea lui de gală, a devenit acum un om serios, în hainele lui noi, nu mai face pe eroul. O dată cu pălăria înaltă, îşi îndeasă pe cap simbolul şi coroana seriozităţii lui în viaţă. Factorul ludic nu se mai face simţit în costumul bărbătesc decît în prima jumătate a secolului al XlX-lea, în mici variaţii si extravaganţe, ca pantalonii colanţi, gulerul înalt, gulerul cu colţuri răsfrînte. După aceea, pier şi ultimele elemente ale decorativului, ca să nu mai lase decît urme slabe în ţinuta de gală. Culorile deschise, pestriţe dispar, postavul face loc ţesăturilor aspre de provenienţă scoţiană, fracul îşi încheie, ca haină de gală sau de ospătar, evoluţia seculară si se retrage în faţa vestonului. Modificările modei masculine devin, cu excepţia costumului de sport, tot mai mici. Un bărbat îmbrăcat ca în 1890 nu ar părea caraghios în zilele noastre decît pentru un ochi de expert.
Acest proces de nivelare şi de rigidizare a costumului masculin, ca fenomen de cultură, nu trebuie socotit ca neînsemnat, în el se aflã exprimată întreaga prefacere a spiritului şi a societăţii de la Revoluţia Franceză încoace.
Se înţelege, de fapt, de la sine că îmbrăcămintea feminină — mai bine zis: îmbrăcămintea cucoanelor, pentru că aici e vorba de elita care „reprezintă" cultura — nu

[24] Chiar si pentru femei, părul ciufulit a devenid modă; v. de pildă portretul reginei Luiza a Prusiei, pictat de Schadow.
[25] Bizari, extravaganţi (/r.). Denumire dată, în timpul Directoratului, tinerilor cu ţinuta vestimentară excentrică şi cu vorbirea afectată *(n.t.).*

urmează moderaţia şi nivelarea portului masculin. Factorul estetic si funcţia atracţiei sexuale au o importanţă atat de mare în îmbrăcămintea feminină (invers decît la animale!), încît fac din evoluţia acesteia o problemă cu totul diferită. Aşadar, deşi faptul în sine că îmbrăcămintea cucoanelor — de la sfîrsitul secolului al XVIII-lea încoace __ se mişcă pe alte linii decît portul masculin nu stîrneşte mirare, iată ce este bizar: în ciuda tuturor satirelor şi butadelor care au apărut şi apar, în cuvinte şi imagini, în revistele umoristice, îmbrăcămintea feminină a suferit de la începutul Evului Mediu încoace modificări morfologice mult mai mici decît cea masculină. Faptul acesta reiese clar dacă ne gîndim de pildă la secolele dintre 1500 şi 1700: mutaţii violente şi neîncetate în costumul bărbatului, o remarcabilă doză de stabilitate în cel al femeii. Pînă la un anumit nivel, fenomenul e firesc; formele principale ale îmbrăcăminţii femeieşti — rochia pînă la glezne şi corsajul —, avînd în vedere limitarea mai strictă creată de cadrul de viaţă si de moravuri, au îngăduit variaţii mult mai mici decît elementele portului masculin. Abia către sfîrsitul secolului al XVIII-lea, costumul feminin începe să „joace", în timp ce coafura-turn e inspirată din rococo, romantismul domină în cvasineglijeul devenit modă, însoţit de privirea languroasă şi părul despletit, şi în braţele goale (care au cîstigat teren abia cu mult mai tîrziu decît decolteul practicat încă din Evul Mediu), începînd cu *Les Merveilleuses*[26] din vremea Directoratului, costumul feminin o ia în continuare cu mult înainte celui masculin în ce priveşte schimbările şi extravaganţa. Excese ca, de pildă, cel al crinolinei, pe la 1860, şi al turnurii, la 1880, nu fuseseră văzute în secolele anterioare în îmbrăcămintea feminină aproape deloc. Abia pe la 1900 apare în modă mişcarea extrem de importantă care duce îmbrăcămintea feminină înapoi la o simplitate

[26] Minunatele *(fr.):* denumire dată elegantelor din vremea Convenției termidoriene şi a Directoratului, a căror îmbrăcăminte o imita pe cea a Antichității greco-romane *(n.t.).*

şi naturalețe mai mari decît cele pe care le cunoscuse de la 1300 încoace.
Rezumînd, putem afirma despre secolul al XlX-lea că, în aproape toate manifestările lui culturale, factorul ludic trece intens pe ultimul plan. Atît organizării spirituale, cît şi celei materiale, a societății, nu i-a mai stat în drum un efect vizibil al acelui factor. Societatea devenise super-conştientă de interesele si năzuințele ei. Era de părere că depăşise vîrsta copilăriei. Lucra cu mijloace ştiințifice la propria ei bunăstare pămîntească. Idealurile — al muncii, al educației şi al democrației — nu prea mai lăsau loc principiului etern al jocului. Astfel, ne apropiem acum de întrebarea finală a acestor considerații: ce înseamnă factorul ludic în viața culturală a zilelor noastre?

XII. ELEMENTUL LUDIC AL CULTURII ACTUALE

Nu vrem să pierdem vreme cu întrebarea: ce trebuie să înțelegem prin „actual"? Se înțelege de la sine că timpul despre care vorbim e totdeauna un trecut istoric, un trecut care se fărîmițează în urma noastră, pe măsură ce ne depărtăm de el. Fenomene care în conştiința unui om mai tînăr contează ca fiind „de odinioară", țin încă, pentru altul mai în vîrsta, de noțiunea „vremea noastră", nu pentru că acesta îşi mai aduce aminte personal de ele, ci pentru că ele mai participă la cultura lui. Totuşi, asta nu depinde numai de generația din care face parte omul, ci şi de cunoştințele pe care le posedă. Un om cu orientare istorică va concepe de regulă, în închipuirea sa, o bucată mai mare de trecut ca „modernă" sau „actuală" decît cel care trăieşte în miopia clipei. De aceea, termenul „cultura actuală" e folosit aici cu o marjă largă, care se întinde mult înapoi, pînă în secolul al XlX-lea.
Intrebarea sună astfel: în ce măsură cultura în care trăim se desfăşoară în formele jocului? în ce măsură spiritul ludic acționează asupra omului care trăieşte această cultură? Secolul precedent, am fost noi de părere, a pierdut mult din elementele ludice care le caracterizează pe cele dinaintea lui. Această lipsă s-a remediat, sau a devenit şi mai mare?
La prima vedere, pare că un fenomen compensator extrem de important a reparat mai mult decît perfect pierderea de forme ludice din viața socială. Sportul ca funcție socială si-a lărgit tot mai mult semnificația în societate Şi a atras înlăuntrul domeniului său tot mai mult teren.
Intrecerile în îndemînare, în putere şi în capacitate de rezistență au ocupat dintotdeauna un loc important în orice civilizație, fie legate de cult, fie ca simple jocuri băiețeşti si divertismente festive. Societatea feudală a Evului Mediu a acordat de fapt o atenție deosebită numai turnirului. In puternica sa dramatizare şi în haina sa aristocratică, turnirul nu poate fi numit sport pur şi simplu căci îndeplinea în acelaşi timp o funcție teatrală. Numai o mică elită lua parte activă la turnir, în general, idealul bisericesc nu admitea prețuirea exercițiului fizic şi a voiosului joc al forței, decît ca element al educației nobiliare, cu toate că etnologia ne arată, prin nenumărate fapte, cît de mult şi cît de bucuros se măsura în jocuri şi poporul medieval. Idealul de erudiție al umanismului era la fel de puțin apt ca şi strictul ideal moralist al Reformei şi al Contrareformei să confere jocului şi exercițiului fizic prea multă recunoaştere ca valori culturale. Deplasări importante ale locului lor în viață nu se pot observa pînă în secolul al XVIII-lea.
Formele principale ale competiției sportive sînt, prin natura lucrurilor, constante şi străvechi, în unele dintre ele, proba de putere sau de viteză se află ca atare în prim-plan. Alergarea pe jos (cu sau fără patine), cursa de cai (trap sau galop), ridicarea de greutăți, tragerea la țintă etc. fac parte din această categorie. Deşi în toate epocile oamenii s-au luat la întrecere ca să vadă cine aleargă, vîs-leşte ori înoată mai repede sau cine stă mai mult timp sub apă (ținîndu-se anume la fund unul pe altul, ca în *Beowulf),* aceste forme de competiții nu adoptă decît într-o măsură redusă caracterul de jocuri organizate. Totuşi, nimeni nu va şovăi să le intituleze jocuri, ca urmare a însuşi principiului lor general. Există însă si forme care evoluează de la sine spre stadiul de jocuri organizate, dotate cu un sistem de reguli. Acest lucru este adevărat mai ales în cazul jocurilor cu mingea şi al celor de-a prinselea.
Ajungem acum la trecerea de la divertismentul ocazional la întrecerile de club şi competiționale organizate anume. Pe tablourile olandeze din secolul al XVII-lea, vedem omuleți care bat de zor mingea, dar despre o organizare a jocului în cluburi sau despre instituirea expresă de concursuri riu se aude, după cîte ştiu, decît prea puțin. Este evident că o astfel de organizare expresă intervine cel mai lesne la jocurile în care un grup joacă împotriva altui grup. Procesul acesta este şi el vechi de cînd lumea: un sat se măsoară cu alt sat, o scoală joacă împotriva altei scoli, un cartier împotriva altui cartier. Mai ales jocurile cu mingi mari sînt cele care impun antrenarea în comun a unor echipe fixe, şi tot acolo apare şi activitatea sportivă modernă. Faptul că fenomenul respectiv s-a răspîndit în secolul al XlX-lea din Anglia este, pînă la un punct, explicabil, cu

toate că factorul specificităţii naţionale engleze, care, fără îndoială, a contribuit la producerea fenomenului şi la răspîndirea lui, rămîne cu neputinţă de identificat si de demonstrat. Unele caracteristici ale societăţii engleze au contribuit, şi ele, în aceeaşi măsură. Autonomia locală a accentuat spiritul de coeziune şi de solidaritate. Absenţa unui serviciu militar obligatoriu si general a favorizat prilejul si nevoia de a face exerciţii fizice voluntare, în aceeaşi direcţie au acţionat şi formele învăţămîntului. în sfîrşit, configuraţia solului şi peisajul, care în pajiştile comunale, aşa-numitele *commons,* ofereau cele mai frumoase terenuri de joc, trebuie să fi avut si ele un rol foarte important.
Evoluţia activităţii sportive are loc, începînd cu ultimul sfert al secolului al XlX-lea, în sensul că jocul este privit cu tot mai multă seriozitate. Regulile devin mai severe şi asociate cu tot mai multe subtilităţi. Nivelul performanţelor creşte. Toată lumea cunoaşte gravurile din prima jumătate a secolului trecut, care redau imaginea unor jucători de crichet cu cilindrul pe cap. Nu mai au nevoie de comentarii.
Cu timpul însă, o dată cu sistematizarea şi disciplinarea crescîndă a jocului, se pierde o parte din conţinutul ludic pur. Fenomenul se vădeşte în distincţia dintre profesionişti si amatori. Grupul constituit pentru joc îi exclude pe cei pentru care jocul nu mai e joc şi care, deşi înzestraţi cu mai multă dexteritate decît ceilalţi, ca pozitie se află mai prejos decît jucătorii adevăraţi. Atitudinea profesionistului nu se mai înscrie între reperele jocului; din ea, nu se degajează spontaneitate şi nonşalantă, în societatea modernă, sportul se depărtează treptat de sfera pur ludică şi devine un element *sui generis:* nu mai e joc, şi totuşi nici seriozitate, în societatea zilelor noastre, sportul ocupă un loc detaşat de procesul de cultură propriu-zis, care se desfăşoară în afara lui. în civilizaţiile arhaice, întrecerile făceau parte din serbările sacre. Erau indispensabile, ca acţiuni sfinte si izbăvitoare, în sportul modern, această legătură cu cultul s-a pierdut cu totul. Sportul a devenit absolut profan şi nu mai are nici o legătură organică sau de altă natură cu structura societăţii, chiar dacă exercitarea lui este impusă de autorităţi. Azi, sportul este mai degrabă o manifestare autonomă a unor instincte agonale, decît un factor al unui simţ comunitar fertil. Perfecţiunea cu care ştie tehnica socială modernă să amplifice efectul exterior al demonstraţiilor de masă nu schimbă cu nimic faptul că nici olimpiadele, nici organizarea sporturilor în universităţile americane, nici propaganda zgomotoasă referitoare la competiţiile internaţionale nu pot înălţa sportul la rangul de activitate creatoare de stil şi de cultură. Oricît de important ar fi el pentru participanţi şi pentru spectatori, sportul rămîne o funcţie sterilă, în care vechiul factor ludic s-a stins.
Această concepţie contrazice categoric opinia publică actuală, pentru care sportul trece drept elementul ludic prin excelenţă în cultura noastră, în realitate, sportul a pierdut din conţinutul său ludic tot ce avea mai bun. Jocul a devenit serios; starea de spirit ludică a dispărut, mai mult sau mai puţin, din el. Merită atenţie faptul că această deplasare înspre seriozitate au cunoscut-o si jocurile neatletice, îndeosebi cele bazate pe un calcul mintal, ca şahul şi jocul de cărţi.
In jocurile jucate pe o tablă şi în cele cu mutări de piese, foarte importante chiar la popoarele primitive, este prezent de la bun început, chiar dacă e vorba de jocuri de noroc (deci din grupul ruletei), un element de seriozitate. Atmosfera de veselie lipseşte aproape cu totul, mai ales acolo unde hazardul nu joacă nici un rol, ca la dame, şah, halma, ţintar etc. Totuşi, aceste jocuri rămîn complet determinate în sine, în cadrul definiţiei jocului. Abia în ultima vreme, publicitatea, cu campionatele oficiale, cu întrecerile publice, cu înregistrarea recordurilor, cu reportajele făcute în stilul ei literar caracteristic, a încorporat toate aceste jocuri de inteligenţă, fie jucate pe o tablă, fie cu cărţi, în sport.
Jocul de cărţi se deosebeşte de cele jucate pe o tablă prin aceea că la cărţi hazardul nu este niciodată eliminat cu totul, în calitate de joc de noroc, jocul de cărţi rămîne, ca atmosferă şi preocupare spirituală, alături de jocul în zaruri, prea puţin apt de a determina formarea de cluburi sau de a prilejui întreceri publice. Jocul de cărţi bazat pe inteligenţă, în schimb, îngăduie o astfel de dezvoltare. Aici însă, crescînda deplasare înspre seriozitate este extraordinar de grăitoare. De la ombru *(l'hombre)* şi cadril *(quadrillo),* trecînd prin whist, pînă la bridge, jocul de cărţi cunoaşte un proces de rafinare crescînda, dar abia la bridge pune tehnica socială modernă stăpînire pe joc. Cu manuale şi sisteme, cu mari maeştri şi antrenori profesionişti, bridge-ul a devenit o treabă cum nu se poate mai serioasă. Un reportaj apărut recent într-un ziar aprecia venitul anual al soţilor Culbertson la peste 200 000 de dolari, în calitate de *craze*[27] îndelungat şi general, bridge-ul absoarbe zilnic formidabile cantităţi de energie intelectuală, fie spre binele, fie spre paguba societăţii. Despre o *diagoge* nobilă, în sensul pe care l-a dat acestui cuvînt Aristotel, cu greu se poate vorbi aici: o pricepere absolut sterilă (care nu ascute aptitudinile intelectuale decît unilateral şi care nu îmbogăţeşte sufletul) solicită şi consumă o cantitate de intelect si de încordare mintală, care ar fi putut fi folosită mai bine,... dar care ar fi ajuns poate să fie folosită mai rău. Locul pe care îl ocupă bridge-ul în viaţa contemporană înseamnă în aparenţă o nemaipomenită accentuare a elementului ludic în cul-

[27] Nebunie, modă, pasiune *(engl.) (n.t.).* 293

tura noastră, în realitate, lucrurile nu stau aşa. Ca să joace cu adevărat, omul, cît timp joacă, trebuie să fie din nou copil. Se poate oare afirma acest lucru despre dăruirea celor care sînt absorbiţi de un astfel de joc de inteligenţă extrem de rafinat? Dacă nu, atunci jocului îi lipseşte aici calitatea sa esenţială.
Strădania de a stabili conţinutul ludic al încîlcitei noastre contemporaneităţi ne duce mereu la concluzii contradictorii, în sport, am avut de-a face cu o activitate conştientă si recunoscută ca joc, dar care este împinsă la un asemenea grad de organizare tehnică, de echipare materială şi de chibzuinţă ştiinţifică, încît în exercitarea ei colectivă şi publică atmosfera ludică propriu-zisă ameninţă să se piardă. Acestei înclinări a jocului, de a se preface în lucru serios, li se opun însă fenomene care par să conţină contrariul. Preocupări motivate de interes sau de necesitate, deci care iniţial nu prezintă forma de joc, îşi dezvoltă secundar un caracter care cu greu poate fi conceput altfel decît ca fiind cel al jocului. Valabilitatea acţiunii se limitează la o sferă închisă în sine însăşi, iar regulile valabile înlăuntrul ei îşi pierd finalitatea generală, în cazul sportului, aşadar: un joc, care se rigidizează devenind seriozitate, dar care este considerat încă joc, iar după aceea o preocupare serioasă, care degenerează devenind joc, dar contează în continuare ca seriozitate. Ambele fenomene sînt legate între ele de puternicul simţ agonal, care domină lumea în alte forme decît înainte. în cîstigarea terenului de către acest simţ agonal, care izgoneşte din lume latura ludică, este implicat un factor de natură exterioară, în fond independent de spiritul civilizaţiei, anume faptul că, în toate domeniile şi cu toate mijloacele, relaţiile dintre oameni au devenit, într-o măsură atît de extraordinară, mai lesnicioase. Tehnica, publicitatea si propaganda suscită pretutindeni competiţia si fac ca satisfacerea acestui instinct să fie posibilă. Concurenţa comercială nu face parte din jocurile originare, străvechi şi sacre. Ea apare abia arunci cînd comerţul începe să creeze cîmpuri de activitate, înlăuntrul cărora fiecare trebuie să încerce să-l întreacă pe celălalt, să fie mai şmecher decît celălalt. Reguli limitative, adică uzanţele comerciale, devin repede indispensabile în cadrul acestui domeniu. Pînă într-o epocă relativ recentă, concurenţa comercială păstrează o înfăţişare primitivă si nu devine intensivă decît datorită traficului modern, propagandei comerciale şi statisticii. Nu se putea ca noţiunea de „record", apărută în sport, să nu cîstige teren si în lumea afacerilor. Record, în înţelesul curent actual, însemna la origine semnul pe care cel dintîi patinator sosit la han — pentru a traduce totul în termeni olandezi — îl cresta pe răboj, adică pe grindă. Statistica industrială, comparată cu cea comercială, a adus cu sine, în mod automat, intrarea acestui element sportiv în viaţa economică si tehnică. Pretutindeni unde de performanţa industrială se leagă un aspect sportiv, strădania de a bate recordul are cuvîntul: cel mai mare tonaj al unui pachebot, panglica albastră pentru cea mai rapidă traversare a oceanului. Un element pur ludic a împins aici motivul utilitar cu totul pe ultimul plan: seriozitatea devine joc. O întreprindere mare introduce în mod conştient în propriul ei cerc factorul sportiv pentru a-si îmbunătăţi performanţele. Astfel, procesul s-a şi inversat din nou: jocul devine iarăşi o treabă serioasă. Cu prilejul proclamării sale ca *doctor honoris causa* al Şcolii Superioare de Comerţ din Rotterdam, dr. A. F. Philips a declarat:
„Incă de la intrarea mea în societatea anonimă, s-a pornit o întrecere între direcţia tehnică si cea comercială: care din două face treabă mai bună? Cea tehnică încerca să fabrice atît de multe produse, încît direcţia comercială să nu le poată desface, iar direcţia comercială încerca să vîndă atît de mult, încît fabricaţia să nu poată ţine pasul cu vînzarea. Această întrecere mai continuă şi azi: ba o ia una dintre direcţii înainte, ba e în frunte cealaltă, aşa că atît fratele meu, cît si eu, n-am considerat de fapt niciodată munca noastră ca o sarcină, ci ca un sport, punct de vedere pe care încercăm să-l insuflam colaboratorilor noştri, ca şi celor mai tineri decît noi."
In vederea stimulării acestui spirit competiţional, marea întreprindere îşi constituie apoi propriile sale formaţii sportive şi merge chiar atît de departe, încît cu dul la un viitor Unsprezece, angajează muncitori ti -seamă nu numai de priceperea lor profesională. Iarăsi s-a inversat procesul.
Cît despre elementul ludic din arta contemporană tuaţia e mai puţin simplă decît în cazul factorului a'e nai din viaţa întreprinderilor. S-a afirmat mai sus r[v] naturii producţiei de artă si execuţiei artistice nu-i este cîtuşi de puţin străin un element ludic. Acesta a fost extraordinar de elocvent în artele muzicale, unde un conţinut ludic foarte puternic poate fi considerat de-a dreptul fundamental si esenţial, în artele plastice, un simţ ludic a părut că este caracteristic pentru tot ceea ce e decoraţie, cu alte cuvinte că factorul ludic în configurarea artistică operează mai ales acolo unde mintea si mîna se pot mişca în modul cel mai liber, în plus, factorul ludic s-a făcut simţit aici, ca pretutindeni, în forma probei, a turului de forţă, a performanţei realizate în întrecere. Se naşte însă întrebarea dacă acest element ludic în artă, de la sfîrsitul secolului al XVIII-lea încoace, a cîstigat sau a pierdut.
Procesul cultural care a făcut ca arta să se desprindă treptat de baza ei ca funcţie vitală a vieţii sociale şi a transformat-o tot mai mult într-o activitate autonomă, liberă, a individului a durat secole. O bornă kilometrică pe drumul acestui proces a fost clipa în care tabloul înrămat a împins pe ultimul plan pictura murală şi în care gravura a izgonit ilustrarea manuală a cărţilor. O translaţie similară a socialului înspre individual se ascundea în deplasarea centrului de greutate al arhitecturii după epoca Renaşterii. Acum nu i se mai cereau, ca sarcină principală, biserici si palate, ci locuinţe, nu galerii fastuoase, ci încăperi de locuit. Arta a devenit mai intimă, dar totodată

mai izolată, o problemă a individului. Tot astfel, muzica de cameră şi liedul, create pentru satisfacerea nevoilor estetice personale, au început să întreacă, în amploarea efectului si de cele mai multe ori si în intensitatea expresiei, formele artistice cu caracter mai public.
In acelaşi timp însă, a avut loc şi o altă schimbare în ctia artei. Arta a devenit din ce în ce mai recunoscută valoare culturală complet autonomă şi de nivel extradinar de înalt. Pînă în secolul al XVIII-lea, arta nu ocupase, de fapt, pe scara valorilor culturale decît un loc întru totul subordonat: era o podoabă nobilă a vieții privilegiaților. Plăcerea estetică era resimțită la fel ca si acum, dar era interpretată de regulă fie ca elevație religioasă, fie ca o curiozitate de calitate superioară, care tindea spre divertisment sau spre distracție. Artistul, deşi tot meseriaş, continua să treacă drept slugă, în timp ce practicarea ştiinței era un privilegiu al celor lipsiți de griji.
Marea schimbare, aici, a încolțit din noua orientare estetică a minții, care a intervenit după mijlocul secolului al XVIII-lea, într-o formă romantică şi în una clasicistă. Curentul principal este cel romantic, celălalt e cuprins în el. Din amîndouă la un loc, izvorăşte înălțarea pînă la cer a plăcerii estetice pe scara valorilor vieții; pînă la cer, pentru că de acum înainte prea va trebui să ia locul unei conştiințe religioase slăbite. De la Winckelmann, linia merge pînă la John Ruskin. Abia către sfîrsitul secolului al XlX-lea, voga artei pătrunde, nu fără influența tehnicii reproducerii fotografice, pînă la masele cultivate. Arta devine domeniu public, iar dragostea de artă devine de bonton. Ideea că artistul e o ființă superioară îşi face loc pretutindeni. Snobismul se întinde şi pune stăpînire pe public, în acelaşi timp, năzuința convulsivă spre originalitate devine un impuls principal al producției. Această nevoie neîncetată de ceva mereu nou şi nemaipomenit tîrăşte arta de pe panta impresionismului spre excesele secolului al XX-lea. Pentru factorii dăunători ai procesului de producție modern, arta este mai accesibilă decît ştiința. Mecanizarea, reclama, goana după efect au mai multă priză asupra ei, pentru că ea lucrează mai direct pentru piață, şi cu mijloace tehnice.
în toate acestea, elementul ludic trebuie căutat departe. Din secolul al XVIII-lea încoace, arta, devenită conştientă că e factor de cultură, după toate aparențele mai mult a pierdut din calitatea ei ludică decît a cîstigat. A contribuit asta oare la ascensiunea ei? Nu ar fi cu neputință de afirmat că pentru artă a fost mai degrabă o binecu-vîntare că a rămas încă, în bună parte, inconştientă de semnificația pe care o vehiculează şi de frumusețea pe care o creează. Datorită puternicei conştiințe a propriei capacități de a dărui fericirea supremă, şi-a pierdut o parte din însuşirea de a fi veşnic copil.
Privind însă lucrurile de pe o altă latură, am putea vedea o anumită intensificare a elementului ludic din viața artistică, şi iată în ce. Artistul e considerat ca o ființă excepțională, care se înalță deasupra majorității semenilor săi, şi trebuie să se bucure de un anumit respect. Ca să poată resimți această idee de excepționalitate, are nevoie de un public de admiratori sau de un grup de adepți, pentru că masa nu-i dăruieşte acel respect decît cel mult în fraze. La fel ca pentru poezia cea mai veche, pentru arta modernă e indispensabil un anumit ezoterism. La baza fiecărui ezoterism, se află o convenție: noi, inițiații, vom găsi că acest lucru este aşa şi nu altfel, îl vom înțelege aşa şi nu altfel, îl vom admira aşa şi nu altfel. Este nevoie de o comunitate de joc, care se retranşează în ritualurile ei. Pretutindeni unde o parolă cu terminația *-ism* reuneşte o orientare artistică, calificarea unei comunități de joc este evidentă. Aparatul de publicitate modern, cu critica de artă de înalt nivel literar, cu expoziții şi conferințe, este aptă să accentueze caracterul ludic al manifestărilor artistice.
Cu totul altfel decît cu privire la artă stau lucrurile cu o încercare de a determina conținutul ludic al ştiinței moderne. Motivul este că la aceasta din urmă ajungem aproape nemijlocit înapoi la problema fundamentală: ce este jocul? în timp ce pînă acum am încercat tot timpul să pornim de la o categorie „joc" ca mărime dată şi unanim acceptată. Am spus la început că una dintre condițiile şi caracteristicile esențiale ale jocului este: un spațiu de joc, un cerc delimitat anume, înlăuntrul căruia se desfăşoară acțiunea şi sînt valabile regulile. Este evidentă înclinarea de a vedea cu anticipație în indiferent care astfel de incintă închisă un spațiu de joc. Nimic nu e mai uşor decît să atribuim fiecărei ştiințe, pe baza izolării înlăuntrul hotarelor metodei şi concepției proprii, un caracter ludic. Dacă însă ne cramponăm de o noțiune ludică manifestă si valabilă pentru gîndirea spontană, atunci pentru o calificare drept joc este nevoie de ceva mai mult decît doar de spațiul de joc. Jocul este temporal; el se desfăşoară şi nu are alt scop propriu în afară de el însuşi. Jocul este purtat de o conştiință de relaxare voioasă, în afara cerințelor vieții obişnuite. Nimic din toate acestea nu este adevărat în cazul ştiinței. Căci ea caută desigur un contact cu realitatea generală si o valabilitate pentru aceasta. Regulile ei nu sînt, ca ale jocului, date o dată pentru totdeauna. Ea e dezmințită fără încetare de experiență, şi atunci se modifică singură. Regulile unui joc nu pot fi dezmințite. Jocul poate fi variat, dar modificat nu.
De aceea, există toate motivele pentru ca o concluzie de felul „orice ştiință nu este decît un joc" să fie dată deocamdată de-o parte ca fiind o înțelepciune prea ieftină, întrucîtva diferită este întrebarea dacă o ştiință nu se poate apuca să „se joace" înlăuntrul domeniului delimitat de propria ei metodă. Astfel, ca să luăm un exemplu, de orice înclinare către sistematizarea continuă se leagă aproape indisolubil o tendință înspre ludic. Ştiința veche, fără suficientă fundamentare pe experiență, obişnuia să se distreze cu sistematizarea

neîntemeiată a tuturor calităților şi noțiunilor imaginabile. Observația şi calculul constituie aici, ce-i drept, o frînă, dar nu o garanție absolută. Termenii unei metode speciale o dată elaborate mai pot fi oricând manipulați cu uşurință, ca nişte figuri de joc. Lucrul acesta le-a fost reproşat din cele mai vechi timpuri juriştilor. Lingvistica a meritat reproşul, atîta timp cît a luat parte, fără să-i pese, la vechiul joc al explicării cuvintelor, care a fost la modă de cînd cu Vechiul Testament si cu *Vedele,* şi care este practicat încă, zi de zi, de toti cei ce n-au habar de lingvistică. Este oare sigur că cele mai recente şcoli sintactice strict ştiințifice nu sînt pe drum spre o nouă ludificare? Nu sînt oare reduse atîtea ştiințe, printr-o explicare mult prea de-a gata a terminologiei freudiene de către chemați şi nechemați, la nişte simple jocuri?

Făcînd abstracție de posibilitatea ca omul de ştiință profesionist sau amator, să „se joace" cu termenii specialității lui, activitatea ştiințifică e şi ea atrasă pe făgaşurile jocului de către înclinarea spre întrecere. Cu toate că în ştiință competiția are o bază mai puțin direct economică decît în artă, pe de altă parte desfăşurării logice a culturii îi este mult mai specific, prin însăşi natura ei, caracterul de controversă. Am vorbit mai sus despre originile înțelepciunii şi ale ştiinței în epocile arhaice: ele se aflau tot timpul în agonal. „Ştiința este polemică", s-a spus, nu fără temei. Totuşi, e un semn nefavorabil dacă într-o ştiință dorința de a i-o lua înainte altuia cu o descoperire sau de a-l da gata cu o argumentare vine prea energic în prim-plan. Adevărata năzuință spre cunoaşterea adevărului prin cercetare nu pune preț pe triumful asupra unui adversar.

In concluzie, am fi înclinați să credem că ştiința modernă — atîta timp cît se cramponează de cerințe stricte referitoare la exactitate şi la dragostea de adevăr şi, pe de altă parte, atîta timp cît o noțiune ludică evidentă rămîne pentru noi criteriu — este relativ puțin accesibilă pentru atitudinea ludică şi prezintă cu siguranță trăsături mai puțin ludice decît în epoca primului ei început sau în cea a revenirii ei la o viață nouă, adică de la Renaştere pînă în secolul al XVIII-lea.

Dacă ne îndreptăm acum, în sfîrşit, spre determinarea conținutului ludic în viața socială actuală în general, inclusiv în viața politică, trebuie mai întîi să discernem bine două posibilități. Una este următoarea: constatăm că unele forme ludice sînt folosite în mod mai mult sau mai puțin conştient pentru a acoperi o finalitate socială sau politică, în acest caz, nu avem de-a face cu eternul element ludic al culturii, pe care am încercat să-l expunem în paginile de față, ci cu un joc fals. Cealaltă posibilitate este următoarea: lovindu-ne de fenomene care au superficial aparența ludicului, ajungem pe un făgaş greşit. Căci viața cotidiană a societății actuale este dominată într-o măsură crescîndă de o însuşire care are cîteva trăsături comune cu simțul ludic şi în care am putea crede eventual că descoperim un extraordinar de bogat element ludic al culturii moderne. Este însuşirea pe care o putem desemna cel mai bine ca „puerilism", cuvînt apt să cuprindă într-un singur termen comportarea copilăroasă şi strengăria. Dar comportarea copilărească şi jocul nu sînt acelaşi lucru. Cînd, acum cîțiva ani, am socotit că pot cuprinde un număr de fenomene îngrijorătoare ale vieții sociale actuale sub denumirea de „puerilism"[2], aveam în vedere o serie de activități în care omul de astăzi, mai ales organizat ca membru al unei colectivități oarecare, pare să se comporte după unități de măsură ale vîrstei pubertății sau ale celei a copilăriei. Era vorba în bună parte de obiceiuri fie generate, fie puse la îndemînă de tehnica relațiilor spirituale moderne. Printre acestea, se numără de pildă nevoia, uşor de satisfăcut, dar niciodată îndestulată, de distracție banală, goana după senzații grosolane, plăcerea procurată de exhibiția în masă. Situate ceva mai spre fund, li se adaugă vioiul spirit de club, cu anexele lui: semne distinctive vizibile, gesturi formale cu mîna, sunete de recunoaştere şi de înştiințare (urlete, strigăte, formule de salut), defilarea în pas de marş şi în formație de marş etc. O serie de însuşiri, cu rădăcini psihice mai adînci decît cele citate, şi care pot fi incluse la fel de bine în termenul „puerilism", sînt lipsa de simț al umorului, pierderea calmului din pricina unui cuvînt, neîncrederea şi intoleranța împinse mult prea departe față de cei care nu fac parte din acelaşi grup, exagerarea peste măsură a laudelor şi a blamului, accesibilitatea pentru orice iluzie care flatează amorul propriu şi onoarea profesională. Multe dintre trăsăturile puerile se găsesc amplu reprezentate şi în perioade de civilizație mai timpurii[3],

[2] *In de schaduwen van morgen[1]* (în umbra zilei de mîine[1]), pp. 159-174; în *Verz. Werken,* VII.
[3] Cf., de pildă, în cartea mea *Herfsttij aer Middeleeuwen,* cap. XVII: Formele de gîndire în viața practică; în *Verz. Werken,* III, pp. 279 ş.urm.; *ed. rom. cit.,* pp. 360 ş.urm.

dar niciodată în proporțiile şi cu brutalitatea cu care se manifestă în viața publică actuală. Nu este aici locul pentru o cercetare amănunțită a cauzelor şi a proliferării acestui fenomen de cultură. Printre factorii care participă la producerea lui, se numără în orice caz intrarea maselor semidezvoltate în circuitul spiritual, relaxarea normelor morale, precum şi conductibilitatea prea mare pe care tehnica şi organizarea le-au conferit societății. Starea de spirit adolescentină, neînfrînată de educație, de forme şi de tradiție, încearcă să obțină supremația în toate domeniile, si reuşeşte cît se poate de bine. Domenii întregi ale formării de opinie

publică sînt dominate de temperamentul adolescentin şi de înţelepciunea de club de tineret. Acrobaţia cu numele este tipică pentru perioadele de exaltare politică; aşa s-au petrecut lucrurile în zilele Convenţiei[4]. Lordului Baden Powell îi revine cinstea de a fi înţeles cel dintîi forţa socială a spiritului băieţesc organizat şi de a-l fi transpus în uluitoarea sa creaţie, Mişcarea Cercetăşească. Nu e cazul să vorbim despre puerilism, pentru că aici avem de-a face cu un joc educativ al unor neadulţi, care este *bazat* pe înclinările vîrstei respective şi care ştie să le folosească în vederea unui efect util. Statutele cercetăşiei, chiar ele, o numesc „joc". Lucrurile se schimbă cînd aceleaşi obiceiuri pătrund în preocupări care vor să treacă drept strict serioase şi sînt încărcate cu pasiunile urîte ale luptei sociale şi politice. Atunci se naşte întrebarea, esenţială aici: puerilismul care proliferează din abundenţă în societatea zilelor noastre trebuie văzut ca o funcţie ludică sau nu?

La prima vedere, răspunsul pare să fie „da", şi în acest sens chiar am interpretat fenomenul în consideraţiile

[4] Teroristul *Bemard de Saintes* si-a schimbat prenumele *Adrien Antoine,* punînd în locul numelor celor doi sfinţi denumirile atributelor corespunzătoare, casmaua şi fierul, care îi înlocui-seră în calendarul revoluţionar pe Sfîntul Adrian şi pe Sfîntul Antonie, şi a „devenit astfel *Piochefer Bemard. (n.a.) — Pioche* „casma";/er „fier" *(n.t.).*

mele anterioare despre raportul dintre joc şi cultură[5]. Acum însă, am convingerea că trebuie să conturez mai precis determinarea noţiunii de „joc" şi că pe această bază trebuie să-i refuz puerilismului calificarea de „joc". Un copil care se joacă nu e copilăros. Copilăros devine abia dacă joaca îl plictiseşte, sau dacă nu ştie de-a ce să *se* joace. Dacă puerilismul general de azi ar fi joc autentic, atunci datorită lui ar trebui să vedem societatea pe drumul de întoarcere spre formele de cultură arhaice, în care jocul era un factor creator viu. Mulţi vor fi poate înclinaţi într-adevăr să salute în „recrutizarea" progresivă a societăţii prima etapă a unui asemenea drum de întoarcere. Credem că pe nedrept, în toate aceste fenomene ale unui spirit care îşi sacrifică de bunăvoie majoratul, nu putem vedea decît semnele unei descompuneri iminente. Ele sînt lipsite de semnalmentele esenţiale ale jocului autentic, cu toate că de cele mai multe ori comportările puerile iau în aparenţă forma de joc. Pentru a redobîndi consacrare, demnitate şi stil, cultura va trebui să păşească pe alte făgaşuri.

Tot mai mult se impune concluzia că elementul ludic al culturii, începînd cu secolul al XVIII-lea, în care am avut impresia că trebuie să-l mai semnalăm ca fiind încă în plină înflorire, si-a pierdut semnificaţia îh aproape toate domeniile în care a fost odinioară la el acasă. Cultura modernă nu prea mai este „jucată", iar acolo unde pare că [se] joacă, jocul este fals. între timp, distincţia dintre joc şi ne-joc în fenomenele de cultură devine tot mai dificilă, pe măsură ce ne apropiem de propria noastră epocă. Această afirmaţie este valabilă mai mult ca oricînd atunci cînd încercăm să ne dăm seama de conţinutul politicii contemporane ca fenomen de cultură. Nu cu mult timp în urmă, viaţa politică normală, în înfăţişarea ei democratică parlamentară, mai era încă plină de elemente

[5] V.: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur,* p. 25; în *Verz. Werken,* V, p. 24, şi în *In de schaduwen van morgen, loc. cit.,* în *Verz. Werken,* VII.

incontestabil ludice. Pornind de la cîteva observaţii răzleţe, presărate în conferinţa mea din 1933[6], unul dintre studenţii mei a demonstrat nu demult, în mod convingător, într-un studiu despre elocinţa parlamentară în Franţa si în Anglia[7], că în Camera Comunelor, de la sfîr-şitul secolului al XVIII-lea încoace, dezbaterile au corespuns în mod substanţial normelor unui joc, fiind dominate tot timpul de momente de rivalitate personală. Are loc un neîncetat meci, în care anumiţi matadori încearcă să-şi dea şah-mat unii altora, fără să prejudicieze însă interesele ţării, pe care le slujesc astfel cu toată seriozitatea. Atmosfera şi moravurile vieţii parlamentare au fost totdeauna pe de-a-ntregul sportive. La fel stau lucrurile şi azi în ţările care au rămas într-o oarecare măsură credincioase modelului englez. Un spirit de camaraderie le mai îngăduie şi în prezent celor mai înverşunaţi adversari să glumească împreună în mod amical imediat după dezbateri, într-o manieră umoristică, lordul Hugh Cecil a declarat că episcopii sînt indezirabili în Camera Lorzilor, pentru ca apoi să stea prieteneşte de vorbă despre acest subiect cu arhiepiscopul de Canterbury. Din sfera ludică a Parlamentului face parte şi aşa-numitul *gentlemen's agreement,* înţeles greşit uneori de către unul dintre gentlemeni. Nu ni se pare că exagerăm dacă vedem în acest element ludic, cel puţin în ce priveşte Anglia, una dintre cele mai puternice laturi ale parlamentarismului, atît de defăimat în zilele noastre. El garantează o elasticitate a raporturilor, care permite tensiuni altminteri insuportabile, pentru că ceea ce ucide este dispariţia umorului. Aproape că nu mai este nevoie de demonstrat că factorul ludic, în viaţa parlamentară engleză, nu reiese numai din dis-

[6] *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur,* în *Verz. Werken,* V, pp. 3 ş.urm.
[7] J. K. Oudendijk, *Een cultuurhistorische vergelijking tusschen de Fransche en de Engelsche parletnentaire*

redevoering (O comparaţie, din perspectiva istoriei culturii, între discursul parlamentar francez şi cel englez), Utrecht, 1937.
[8] înţelegere între gentlemeni *(engl.) (n.t.).*

cutii şi din formele tradiţionale ale adunării, ci că este legată si de întregul aparat al alegerilor.
In moravurile politice americane, elementul ludic este mai evident decît în parlamentarismul britanic. Cu mult înainte ca sistemul bipartinic să fi ajuns, în Statele Unite, să semene, mai mult sau mai puţin, cu rivalitatea dintre două echipe, a căror diferenţiere politică, pentru un profan, era aproape cu neputinţă de perceput, propaganda electorală se desfăşura acolo pe de-a-ntregul în forma unor jocuri naţionale. Alegerile prezidenţiale din 1840 au creat stilul celor de mai tîrziu. Candidat era arunci popularul general Harrison. Partizanii lui nu aveau un program, dar o întîmplare le-a dat un simbol, *the logcabin,* casa grosolană, făcută din buşteni, a pionierului — şi cu acest semn au învins. Metoda proclamării unui candidat pe baza celui mai mare volum de voci[9], adică a celor mai zgomotoase aclamaţii, a fost inaugurată la alegerile din 1860, care l-au dus la preşedinţie pe Lincoln. Caracterul emoţional al politicii americane se regăseşte şi în originile specificului naţional, care nu şi-a dezminţit niciodată provenienţa din relaţiile primitive ale unei lumi alcătuite din pionieri. Fidelitatea partinică oarbă, organizarea secretă, entuziasmul masei, combinate cu o năzuinţă copilărească spre simboluri exterioare, conferă elementului ludic din politica americană un caracter naiv si spontan, care lipseşte în mişcările de masă mai tinere din Lumea Veche.
Mai puţin simplu decît în cele două ţări citate mai sus stau lucrurile cu jocul politic în Franţa. Acolo, există fără îndoială motive pentru ca funcţionarea a numeroase partide de guvernămînt — care reprezintă în cea mai mare parte grupuri de persoane si de interese si care, împotriva oricăror interese ale statului, expun fără încetare ţara, prin tactica lor de răsturnare a cabinetelor, unor crize politice primejdioase — să fie considerată ca joc. Finalitatea colectivă sau individuală egoistă, mult prea vizibilă,

[9] în limba engleză, *voice* înseamnă si *voce,* şi *vot (n t)* 305

a acestui sistem pluripartinic nu pare însă să concorde cu natura unui joc autentic.
Dacă în politica internă a statelor contemporane găsim destule urme ale factorului ludic, politica lor internaţională nu ne oferă la prima vedere decît prea puţine prilejuri de a ne gîndi la sfera jocului. Totuşi, faptul în sine că viaţa politică dintre naţiuni a decăzut pînă la nivelul unor acte de violenţă de o gravitate nemaiîntîlnită încă nu constituie un motiv de a elimina aici din oficiu noţiunea de „joc". Am văzut îndestul că jocul poate fi crud şi sîngeros şi că adeseori este jucat în mod necinstit. Orice comunitate juridică sau de state are de la natură o serie de caracteristici care o leagă de o comunitate de joc. Un sistem de drept internaţional se menţine datorită recunoaşterii reciproce a principiilor şi regulilor, care, oricum ar fi fundamentate în metafizic, în practică operează ca reguli de joc. Constatarea expresă că *pacta sunt servanda*[10] conţine în fapt o recunoaştere că integritatea sistemului nu se bazează decît pe o voinţă de participare la joc. De îndată ce unul dintre cei în cauză se sustrage regulilor sistemului, ori se prăbuşeşte întregul sistem al dreptului internaţional (fie si numai temporar), ori profanatorul trebuie expulzat din comunitate, ca spărgător de joc. Menţinerea dreptului internaţional a fost totdeauna dependentă în mare măsură de valabilitatea noţiunilor de „onoare", bună-cuviinţă, bonton". Nu degeaba codul ideilor cavalereşti privitoare la onoare a jucat un rol important în evoluţia dreptului de război în Europa, în dreptul internaţional era înscrisă presupunerea tacită că statul înfrînt în război se comportă ca un pierzător demn, întocmai ca un *gentleman,* cu toate că nu se comporta astfel decît arareori. Obligaţia de a declara oficial război făcea parte, cu toate că era ades încălcată, din buna-cuviinţă a statelor beligerante. Pe scurt: vechile elemente ludice ale războiului, pe care le-am întîlnit pretutindeni în epocile arhaice, şi pe care se baza în bună parte obliga-

[10] Tratatele (învoielile) trebuie respectate *(lat.) (n.t.).* 306

tivitatea respectării regulilor de război, încă nu dispăruseră cu totul, pînă nu demult, nici în războiul european modern.
O uzanţă germană curentă numeşte izbucnirea stării de război *Ernstfall*[n]*.* Ea poate fi considerată un punct de vedere pur militar. Faţă de luptele simulate în timpul manevrelor şi de pregătirea de război, războiul „adevărat" se află într-adevăr ca seriozitatea faţă de joc. Lucrurile se schimbă întrucîtva dacă termenul *Ernstfall* trebuie înţeles pe plan politic. Căci atunci ar conţine ideea că, de fapt, pînă la război activitatea referitoare la prudenţa externă nu a ajuns încă la deplina ei seriozitate, la eficacitatea ei propriu-zisă. într-adevăr, un asemenea mod de a vedea lucrurile este practicat de unele persoane[12]. Pentru acele persoane, întregul sistem de relaţii diplomatice dintre state, atîta timp cît se mişcă pe făgasurile tratativelor şi ale înţelegerilor, contează numai ca introducere la starea de război sau ca activitate de tranziţie dintre două războaie. Este logic ca adepţii teoriei care nu consideră politică serioasă decît războiul, deci inclusiv pregătirea lui, să-i nege în acelaşi timp caracterul de competiţie,

deci de joc. în epocile timpurii, spun ei, va fi avut poate factorul agonal un efect puternic în război, dar războiul de azi are un caracter care îl înalță mai presus de întrecerea străveche. Factorul agonal se bazează pe principiul „prieten-dusman". Toate relațiile cu adevărat politice dintre popoare si state sînt dominate de acest principiu, care sună astfel[13]: *Celălalt* grup este întotdeauna fie prietenul, fie duşmanul tău. Duşman nu înseamnă *inimicus, i%Qp(x; (echthros),* adică om antipatizat personal, ba chiar om rău, ci doar *hostis,* rcoJieuvoc, *(polemios),* adică străin, cel care stă în drumul sau survine în drumul propriului tău grup. Schmitt vrea ca duşmanul

[11] Situație serioasă *(germ.) (n.t.).*
[12] V. lucrarea mea *In de schaduwen van tnorgen^,* pp 104-113 în *Verz. Werken,* VII.
[13] Cari Schmitt, *Der Begriffdes Politischen* (Noțiunea politicului), Hamburg, ed. a IH-a, 1933 (ed. 1:1927).

să nu fie privit nici ca rival sau ca adversar de joc. Pentru el, duşmanul nu este decît antagonist, în cel mai literal sens al cuvîntului, deci acela care trebuie îndepărtat din drum. Dacă acestei reduceri forțate a noțiunii de duşmănie la un raport aproape mecanic i-a corespuns într-â-devăr vreodată ceva în istorie, fie şi aproximativ, atunci nu poate fi vorba decît tocmai de antagonismul arhaic dintre frății, clanuri sau triburi, în care elementul ludic avea o însemnătate atît de precumpănitoare şi deasupra căruia evoluția culturii ne-a înălțat treptat, în măsura în care himera inumană a lui Schmitt nu e lipsită de un licăr de dreptate, concluzia trebuie să fie: nu războiul este *Ernstfall,* ci pacea. Căci abia dacă depăşeşte acest lamentabil raport „prieten-duşman" îşi dobîndeşte omenirea dreptul la deplina recunoaştere a demnității ei. Războiul, cu tot ceea ce îl provoacă sau îl însoțeşte, rămîne veşnic prins în demonicele cătuşe magice ale jocului.

Dar aici se dezvăluie încă o dată tulburătoarea insolubilitate a problemei: joc sau seriozitate? Noi am ajuns încet-încet la convingerea că întreaga cultură este fundamentată pe jocul nobil şi că, pentru a-şi desfăşura suprema calitate, ca stil şi demnitate, nu poate fi lipsită de acest conținut ludic. Nicăieri în altă parte, respectarea unor reguli fixate nu este atît de indispensabilă ca în relațiile dintre popoare şi state. Dacă regulile sînt încălcate, societatea decade în barbarie şi haos. Pe de altă parte, credem că tocmai în război trebuie să vedem reîntoarcerea la atitudinea agonală, care a dat formă şi conținut jocului primitiv pentru prestigiu.

Dar tocmai războiul modern a pierdut, pare-se, orice contact cu jocul. State de înaltă cultură se retrag cu totul din comunitatea dreptului internațional si practică fără ruşine un *pacta non sunt servanda.* O lume care, datorită propriei sale configurații, este nevoită tot mai mult să practice înțelegerea reciprocă în forme politice, fără a folosi măsura maximă a distrugătoarelor sale mijloace de constrîngere, nu poate exista fără convenții limitative salutare, care, în caz de conflict, reduc primejdia şi mențin intactă posibilitatea de colaborare. Datorită perfecțiunii mijloacelor sale, războiul s-a transformat din *ultima ratio [regum* — n.ed.][14] în *ultima rabies*[15]. în politica zilelor noastre, care se bazează pe extrema promptitudine şi — dacă trebuie — pe extrema dispoziție de a duce război, cu greu se mai poate recunoaşte o umbră a vechii atitudini ludice. Tot ceea ce leagă războiul de sărbătoare si de cult a dispărut din războiul contemporan şi, o dată cu această alienare a jocului, şi-a pierdut si locul ca element al culturii. Şi totuşi, războiul rămîne ceea ce a spus Chamberlain în primele zile ale lunii septembrie 1939: un joc de noroc, *a gambie.*

Ideea de joc nu poate lua naştere de îndată ce privim lucrurile de pe poziția celor atacați, a celor ce luptă pentru dreptatea şi pentru libertatea lor. De ce nu? De ce, în acest caz, asocierea ideii de luptă cu cea de joc este exclusă? Pentru că aici lupta are o valoare morală şi pentru că în conținutul moral se află punctul în care calificarea drept joc îşi pierde semnificația, în criteriul valorii etice îşi găseşte rezolvare, pentru fiecare caz în parte, veşnica îndoială: joc sau seriozitate? Cel ce nesocoteşte valoarea obiectivă a dreptului şi a normelor morale nu găseşte niciodată acea rezolvare. Politica este bine înfiptă, cu toate rădăcinile ei, în solul primitiv al culturii jucate în competiție. Ea nu se poate desprinde de acolo şi nu se poate înălța decît printr-un *ethos,* care repudiază valabilitatea raportului „prieten-duşman" şi nu recunoaşte ca normă supremă pretențiile propriului popor.

Incetul cu încetul, ne-am şi apropiat de o concluzie: cultura autentică nu poate exista fără un anumit conținut ludic, deoarece cultura presupune o anumită auto-limitare şi stăpînire de sine, o anumită aptitudine de a nu vedea în propriile ei tendințe extremul şi supremul, ci de a se vedea închisă înlăuntrul unor anumite hotare, acceptate de bunăvoie. Cultura mai vrea încă şi acum,

[14] Supremul argument [al regilor] *(lat.) (n.t.).*
[15] Suprema violență *(lat.) (n.t.).*

într-un anumit sens, să fie *jucată,* pe bază de conventi reciprocă, după anumite reguli.

Civilizația autentică pretinde oricînd şi în orice privință *fair play,* iar *fair play* nu este altceva decît echivalentul exprimat în termeni ludici, al bunei-credințe. Cel ce strică jocul strică însăşi cultura. Pentru ca acest conținut ludic al civilizației să fie creator şi promotor de cultură, trebuie să fie pur. Nu trebuie să

constea din abaterea sau dezertarea de la normele prescrise de rațiune şi omenie Nu trebuie să fie aparență înşelătoare, în spatele căreia se maschează o intenție de a realiza anumite scopuri prin forme ludice cultivate anume. Jocul autentic exclude orice propagandă. Ținta lui se află în el însuşi.
Cu prilejul tratării subiectului nostru, am încercat să ne ținem cît mai mult posibil de o noțiune de „joc" avînd drept premise o serie de semnalmente pozitive şi imediat acceptate ale jocului. Cu alte cuvinte, am luat jocul în înțelesul lui cotidian evident si am vrut să evităm scurtcircuitul spiritului, care declară că totul este joc. La sfîrşit însă, la capătul demonstrației noastre, ne aşteaptă totuşi această concepție si ne sileşte să dăm socoteală.
„Cu cît mai bine a socotit Heraclit părerile omeneşti doar «jocuri de copii»", aşa ne vorbeşte despre el tradiția ulterioară[16]. La începutul considerațiilor de față[17], am citat cuvintele lui Platon, care sînt destul de importante ca să le evocăm încă o dată aici. „E adevărat că trebile omeneşti nu sînt vrednice de multă seriozitate, dar este necesar să fii serios, cu toate că asta nu e o fericire." Să acordăm atunci această seriozitate lucrurilor care o merită. „Trebuie să procedăm serios cu ceea ce este serios, şi nu altminteri. Prin natura lucrurilor, singur Dumnezeu este vrednic de o binecuvîntată seriozitate, în timp ce omul a fost făcut să fie o jucărie a lui Dumnezeu, si asta este cel mai bun lucru la el. De aceea, orice bărbat şi orice

[16] Fragmentul 70 (în româneşte, de Adelina Piatkowski şi Ion Banu, în *Filosofia greacă pînă la Platon, ed. cit.,* voi. I, partea a 2-a, p. 359).
[17] V. mai sus pp. 54-55.

femeie trebuie să-şi petreacă viața jucînd în felul acesta cele mai frumoase jocuri, iar starea lor de spirit să fie tocmai opusă celei de acum." Atunci, dacă jocul este lucrul cel mai serios — „viața trebuie trăită jucînd anumite jocuri, cu sacrificii, cîntece şi dansuri, pentru a-i dispune favorabil pe zei şi a câştiga în luptă". Astfel, „vor trăi după felul firii lor, căci în cele mai multe privințe sînt marionete si nu au parte de adevăr decît într-o mică măsură." „Rău mai ponegreşti omenirea, străinule", replică celălalt. Iar răspunsul este: „Iartă-mă. Cu privirea către Dumnezeu şi tulburat de vederea Lui am vorbit aşa. Atunci, dacă vrei, să nu ne disprețuim speța şi s-o socotim vrednică de oarecare seriozitate."[18]
Mintea omenească nu se poate desprinde din cercul magic al jocului decît îndreptindu-şi privirea spre tot ce e mai sfint. Dacă cercetează lucrurile cu ajutorul gîndirii logice, nu ajunge prea departe. Cînd gîndirea umană contemplă toate comorile spiritului şi verifică toate splendorile capacității sale, găseşte totdeauna pe terenul oricărei judecăți serioase o rămăşiță de problematică. Fiecare sentință a unei judecăți peremptorii este recunoscută în propria conştiință ca nedeplin concluzivă. în acel punct unde judecata şovăie, se prăbuşeşte ideea seriozității absolute, în locul vechiului „Totul e deşertăciune", pare atunci că vrea să se strecoare, poate, cu o sonoritate întrucîtva mai pozitivă, un „Totul este joc". Pare o metaforă ieftină, o simplă neputință a mintii. Totuşi, este înțelepciunea la care a ajuns Platon cînd a spus că omul este o jucărie a zeilor. Intr-o minunată revărsare a imaginației, ideea revine în cartea Pildelor lui Solomon.[19] Acolo, înțelepciunea Veşnică, obîrşie a dreptății şi a măririi, spune că,

[18] *Legile,* 803, 804, cf. şi 685. Spusa lui Platon, preluată în repetate rînduri de alții, a dobîndit o sonoritate sumbră în cuvintele lui Luther *Alle Creaturen sind Gottes Larven una Mum-mereien* (Toate făpturile sînt măştile şi deghizările lui Dumnezeu), *Erlanger Ausgabe* (ediția din Erlangen), XI, p. 115. i' Pilde, cap. 8, vs. 30, 31.

înaintea oricărei Creații, se juca în fața lui Dumnezeu pentru desfătarea Lui şi se juca pe rotundul pămîntului Lui, găsindu-şi plăcerea printre fiii oamenilor.
Cel ce simte că în veşnica rotire a noțiunii „joc-seriozitate" mintea îi este cuprinsă de amețeală, găseşte în etic punctul de sprijin care evadase în logic. Jocul în sine — spuneam la început — se află în afara sferei normelor morale. El nu este în sine nici rău, nici bun. Dacă însă omul are de luat o hotărîre sau dacă o acțiune spre care îl mînă voința lui şi care îi este prescrisă ca serioasă rămîne îngăduită ca joc, conştiința lui morală îi oferă nemijlocit soluția. De îndată ce la hotărîrea de a săvîrşi fapta participă simțămintele de adevăr si de dreptate, de îndurare şi de iertare, problema nu mai are nici un sens. O singură picătură de milostenie este de ajuns pentru a înălța acțiunile noastre deasupra diferențierilor minții gînditoare. In orice conştiință morală întemeiată pe recunoaşterea justiției si a clemenței, problema „joc sau seriozitate", care pînă la urmă a rămas insolubilă, e definitiv redusă la tăcere.

INDICE